



die tuerkei hat ein neues C64-magazin...

Interview mit Hades6510

Seite 3



vergleichstest: alte und neue C64-cruncher

Keine Gnade für Uridium

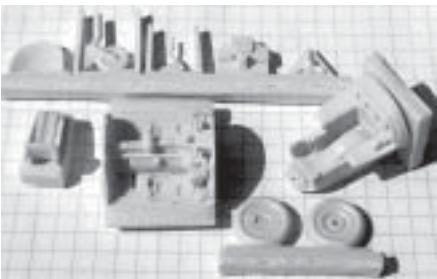
Seite 6



redakteur champ ueber digital talk, gewinnspiele und mehr:

DT – ein Diskmag für alle

Seite 8



der C64 als baukasten: construction kits und game makers

Spiele zum Selbermachen

Seite 17



CD-konsolen-serie: atari jaguar-CD

Ataris letzter Streich



Liebe

Loteks!

Seit der letzten Ausgabe hat sich einiges getan, was für Commodore-Fans von Bedeutung ist: Die niederländische Firma Tulip Computers hat mit der Vermarktung des Namens „Commodore“ begonnen, allerdings ist noch nicht absehbar, in welche Richtung die Reise gehen wird. Eine Preview des AmigaOS 4.0 war auf Europatournee und konnte in mehreren Ländern bestaunt werden, ein Veröffentlichungstermin ist aber noch nicht in Sicht – der angekündigte Artikel zu diesem Thema wird aus diesem Grund auf die nächste Ausgabe verschoben. Der erste C-1-Prototyp wurde von Jens Schönfeld einer Revision unterzogen, die neuen Boards, die ungefähr 250 Euro kosten sollen, werden gerade auf Herz und Nieren geprüft. Der C-1 wird näher am Original liegen als der beste Emulator unter Windows, OS X oder Linux und bietet der 8-Bit-Gemeinde enorme Möglichkeiten, da damit eine Vielzahl älterer Computer emuliert werden kann.

Auch bei Lotek64 gibt es eine kleine Veränderung: Die Rubrik „Web-Tipps“ ist der neuen Kolumne „kurz & bündig“ gewichen, die Platz für Kurzvorstellungen aller Art bieten

soll und sich nicht auf die Präsentation von Webseiten beschränkt.

Einen besonderen Anteil am Zustandekommen dieser Nummer haben Oldskool Dirk, der eine Menge Texte beigesteuert und außerdem die Preise für das Gewinnspiel gespendet hat, sowie Daniel M, der diesmal nicht nur für den Cartoon gesorgt hat, sondern mit dem Game Maker-Test auch wieder einen Text für Lotek64 abgeliefert hat. Jan-Peter Moosbach sei für den Artikel über die Absetzung des WDR Computerclub gedankt.

Lotek64 dankt: Lisbeth Zeiler für unermüdliche Korrekturarbeiten sowie allen anderen, die uns bei dieser Nummer unterstützt haben.

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
Lord Lotek

PS: Wir bitten alle zukünftigen Abonnentinnen und Abonnenten, den neben stehenden Abschnitt über die neuen Portopreise zu beachten. Durch die starken Verteuerungen der österreichischen Postgebühren sind einige Veränderungen unumgänglich.

Lotek64 will dein Geld!

1. Änderungen bei den Portokosten / Gratis-Abos!!

Die österreichische Post hat seit 1. Juni neue Tarife eingeführt, die zu einer massiven Verteuerung besonders bei Sendungen ins Ausland geführt haben. Auf die Kosten des Lotek64-Abos wirken sich die neuen Tarife wie folgt aus:

[a.] Abos in Österreich: Die Portokosten für eine Ausgabe erhöhen sich von 87 Cent auf 1 Euro (Versand als Brief, 50 bis 100 g).

[b.] Abos außerhalb Österreichs: Der Preis erhöht sich pro Heft von 81 Cent auf mindestens 1,10. Der genaue Preis ändert sich jedesmal geringfügig, da das neue Tarifmodell eine Kombination aus Stückzahl und Gewicht ist (angefangene ganze 1000 Gramm sind immer komplett zu bezahlen).

Da die neuen Portokosten den Versand von Lotek64 insgesamt stark verteuern, hat das leider auch negative Konsequenzen für die „Schnorrer-Abos“. In Zukunft werden nur noch so viele Hefte gratis verschickt, bis ein angefangenes Kilogramm voll ist. Das können zwischen null und fünfzehn Hefte sein. Die Chance, ein Gratisheft zu bekommen, wird also wesentlich geringer.

2. Überweisungen aus dem EU-Ausland

Nun eine gute Nachricht für alle Abonnenten aus EU-Ländern: Die Gebühren für Überweisungen sind endlich EU-weit gekippt worden, eine Überweisung ins EU-Ausland kostet also gleich viel wie eine Überweisung im Inland. Dadurch ist es nicht mehr nötig, das Geld auf das Provision-Konto zu überweisen bzw. in einem Kuvert zu versenden.

LOTEK64-Bankverbindung *NEU*

Internationale Bankverbindung (IBAN): AT58 1200 0766 2110 8400
BIC (SWIFT): BKAUATWW, Kontoinhaber: Georg Fuchs

Innerhalb Österreichs: Konto 76621108400, BLZ 12000

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vorname Nachname“ oder Ähnliches angeben, max. 35 Zeichen!

Wer ein Abo bestellt und eine Portospende überweist, muss uns natürlich trotzdem per E-Mail oder auf dem Postweg verständigen und die Adresse bekannt geben!

Hier die neuen Regeln für das Lotek64-Abo:

A. PORTOSPENDE – Wer sich an den Portokosten beteiligt – 1 Euro pro Ausgabe –, bekommt Lotek64 garantiert zugeschickt.

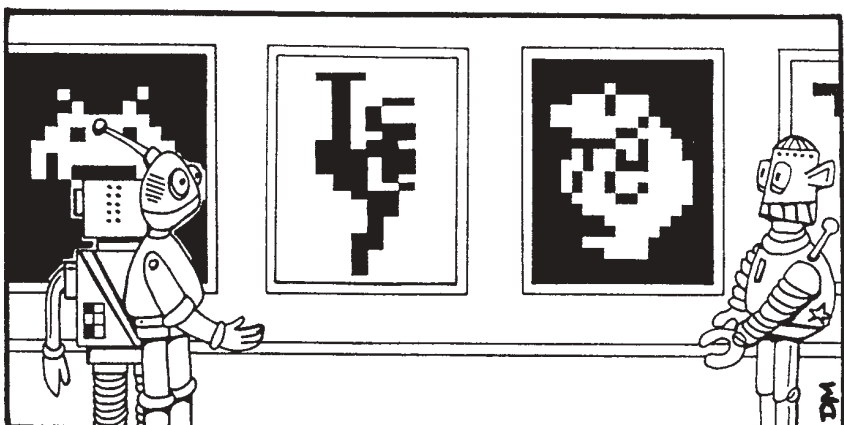
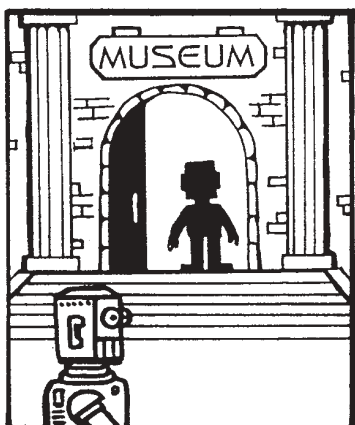
B. KEINE SPENDE – Wer nichts bezahlt, bekommt Lotek64 nur, bis 1 Kilogramm Hefte erreicht ist.



Impressum:

Herausgeber, Medieninhaber: Georg Fuchs, Waltendorfer Hauptstr. 98, A-8042 Graz/Austria

**GESTERN IM
JAHRE 2103**



Ein schöner Traum

Interview mit Hades6510

Hades6510, mit bürgerlichem Namen Ismail Sahin, ist Herausgeber eines türkischen C64-Magazins, das als PDF im Internet erscheint, und in der Szene auch als ALTAR/BRONX, SOLOMON/ASCREAUS/BRONX und CRYPTIC/ASCREAUS/BRONX bekannt. Er erblickte am 29. Juli 1968 das Licht der Welt und lebt mit seiner Frau in Istanbul. Ismail ist Vater einer zweijährigen Tochter und verdient sein Geld als Elektronikfachmann.



Hades6510 aka Ismail Sahin aus Istanbul

Lotek64: Du bist Herausgeber eines türkischen C64-Magazins namens „C64 Türkiye“. Wie ist es dazu gekommen und welche Pläne hast du für die Zukunft?

Hades: Ich habe im März 2002 damit begonnen, meine Webseite aufzubauen. Sie sollte softwareorientiert sein, aber ich hatte keine Zeit für Updates. Also dachte ich mir gegen Jahresende, ein Magazin wäre die bessere Wahl. Ich schrieb Texte, wann immer ich gerade Zeit hatte, und schließlich konnte ich im November 2002 der Öffentlichkeit die erste Ausgabe präsentieren. Die zweite Ausgabe erschien ein wenig verspätet, weil ich fast alles alleine machen musste. Aber durch die Hilfe eines Freundes, der sich um die Übersetzung der Commodore-One-Story, die News-Sektion und die PDF-Konvertierung kümmerte, gewann ich wieder etwas Zeit. Das Konzept habe ich alleine entwickelt. Das Magazin ist nicht-kommerziell und jeder kann mitmachen. Zukünftig soll sich C64 Türkiye mehr um Software kümmern, die Leser über Neuigkeiten aus der C64-Szene informieren und monatlich erscheinen. Ich arbeite aber auch an Hardwareprojekten und werde die Ergebnisse publizieren, sobald sie vorliegen.

Lotek64: Das Magazin erscheint in türkischer Sprache. Sind deine Leser eher in der Türkei oder in anderen Ländern mit größerer tür-

kischsprachiger Bevölkerung (wie Deutschland) zu suchen?

Hades: Unsere Leser sind hauptsächlich in der Türkei, aber ich weiß nicht, wie viele es sind. Durch das Newsportal c64.sk stoßen auch Leute aus vielen anderen Ländern auf die Seite, aber ich denke nicht, dass sie sehr viel damit anfangen können, weil sie ja türkisch ist.

Lotek64: Wie viele C64-User gibt es deiner Einschätzung nach in der Türkei?

Hades: Die Firma, die den Vertrieb innehatte, verkaufte in der Türkei 150.000 Commodore 64. Dazu kommen mindestens noch einmal so viele Geräte, die aus anderen Ländern mitgebracht wurden.

Lotek64: Das ergibt eine ganze Menge an Usern. Wie sah die Szene in ihrer Blütezeit aus und wie siehst du die Situation heute?

Hades: Es gab viele türkische Groups wie Bronx, Zombie Boys, Clique, Medal, TJC, Accuracy, Inox, Crescent, Aeusrude und Ascreaus, um nur jene zu nennen, die mir spontan einfallen. Die Szene im damaligen Sinn existiert heute aber nicht mehr. Die meisten sind heute PC-User, und der Rest ist nicht mehr aktiv.

Lotek64: Bitte erzähle ein bisschen über die Anfänge der türkischen C64-Szene. Wann hat alles angefangen, wie hat es geendet?

Hades: Die ersten türkischen C64-User gab es Ende 1984, Anfang 1985. Bevor es mit „Teleteknik“ einen offiziellen Commodore-Händler gab, gab es bereits mehrere Firmen, die den Commodore 64 im Angebot hatten. Der C64 war von Anfang an erfolgreich und hatte mehr Zulauf als die anderen 8-Bitter (wie Spectrum, Amstrad, Acorn, Atari etc.). Meiner Einschätzung nach löste sich die C64-Szene, die sehr auf Spiele orientiert war, nach dem Durchbruch des Amiga auf. Einige wenige, die den C64 wirklich liebten, blieben bei ihrem Computer und versuchten, etwas für ihn zu tun. In meinem Umfeld gibt es aber keine Aktivitäten mehr. 2002 fand noch die Bronx 7D2 Demo Party statt.

Lotek64: Wie bist du zum C64 gekommen? Hast du auch Software geschrieben?

Hades: Mein erster Computer war ein 48K-Spectrum, den ich von 1985 bis 1988 besaß. 1987 habe ich mir einen C64 und eine 1541-II gekauft und versucht, mir so schnell wie möglich Assembler beizubringen. Eines meiner Programme – in Assembler geschrieben – wurde in einer türkischen Commodore-Zeitschrift veröffentlicht. Später, irgendwann vor 1993, habe ich eine Gruppe namens „Atlanta“ gegründet, aber bedingt durch meinen Militärdienst konnten wir nicht aktiv wer-

den. 1994 bin ich zu Bronx gegangen, später war ich noch als Coder bei Ascreaus tätig. Für diese beiden Groups habe ich eine Menge Intros geschrieben und einen Noter programmiert. Ich war auch kurz Mitglied bei Accuracy. 1997/98 habe ich ein Denkspiel für zwei Spieler namens „Three Stones“ entwickelt, später folgte ein Plattformspiel, das als Drei-Level-Preview verbreitet wurde. Leider kam ich nicht dazu, das Spiel fertig zu stellen. Dann gab es noch einen begonnenen Shooter, bei dem ich nicht über einen schönen Startbildschirm und eine Highscoreliste hinausgekommen bin. Zuletzt habe ich einen Disassembler geschrieben, dazu einige neue Basic-Programme. Danach kam eine Zeit der Inaktivität, aber die Zeitschrift markiert meine Rückkehr in die Szene. Zur Zeit besitze ich drei C64, drei 1541-II (von denen eine als Geschenk zu Aegis/Bronx gewandert ist), einen 1084-Monitor, einen Star LC 20-Nadeldrucker (Userport) und ein Action Replay 4 (Multi Ice 6).

Lotek64: Welche Kontakte hast du heute?

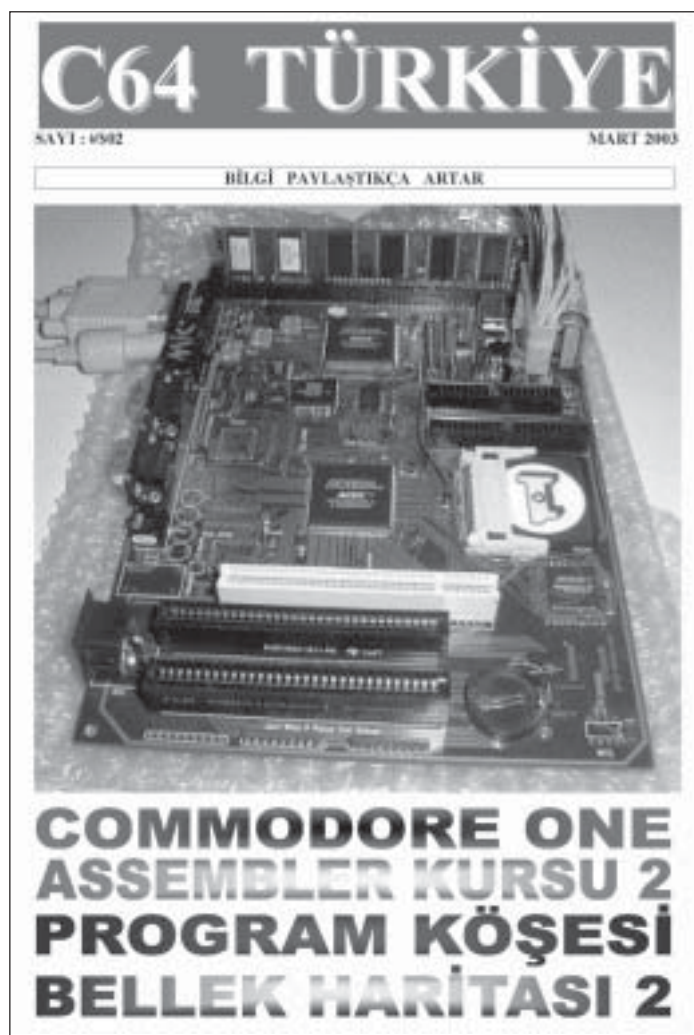
Hades: Ich habe mich früher nicht um die Pflege von Kontakten gekümmert, das machten die Swapper. Deshalb habe ich heute auch keine Kontakte.

Lotek64: Welche Computer verwendest du außer dem C64?

Hades: Ich habe noch einen ZX Spectrum 128K +2 und einen PC. Den Spectrum verwende ich aber

Lotek64: Gibt es irgendwas, das du den Leserinnen und Lesern von Lotek64 mitteilen möchtest?

Hades: Ich höre viel von Parties und Compos in anderen Ländern. Ich hoffe, dass Veranstaltungen wie diese auch in der Türkei organisiert werden, aber ich befürchte, dass sich hier einfach niemand mehr mit dem C64 beschäftigt.



nicht. Mein PC ist ein P3-733 mit 256 MB SDRAM, 20 GB HDD, 15"-Monitor, 56K-V90-Modem und 64 MB GF2-MX400-Grafikkarte.

Lotek64: Zurück zum Commodore 64: Was sind deine Lieblingsprogramme und -diskmags?

Hades: Diese Frage kann ich nicht beantworten, weil ich die Szene längere Zeit nicht beobachtet habe. Generell mag ich Shoot-em-ups. Als Coder beschäftige ich mich aber hauptsächlich mit meinen Demos.

Vielleicht wird die Veröffentlichung des C-One die türkische Szene wieder beleben – ein schöner, aber unrealistischer Traum. Vielleicht hilft ja auch dieses Interview, die türkische Szene wieder aufzuwecken, wer weiß? GREETZ TO ALL C64 SCENE!

Lotek64: Vielen Dank für das Interview!

Das Interview führte Lord Lotek.

>> <http://hades6510.sitemynet.com>

Competition

Die meisten C64-/Amiga- und Atari-User stimmen überein, dass der Competition Pro einer der besten digitalen Joysticks ist, die je produziert wurden. Leider stellt heute niemand mehr Joysticks für die klassischen Heimcomputer her, wodurch eine Reparatur oft unumgänglich wird. Zum Glück sind die verbreiteten Competition Pro-Sticks sehr robust gebaut und lassen sich auch nach einem Totalschaden mit dem richtigen Expertenwissen wieder in Gang setzen.

1. Was muss ein Joystick können?

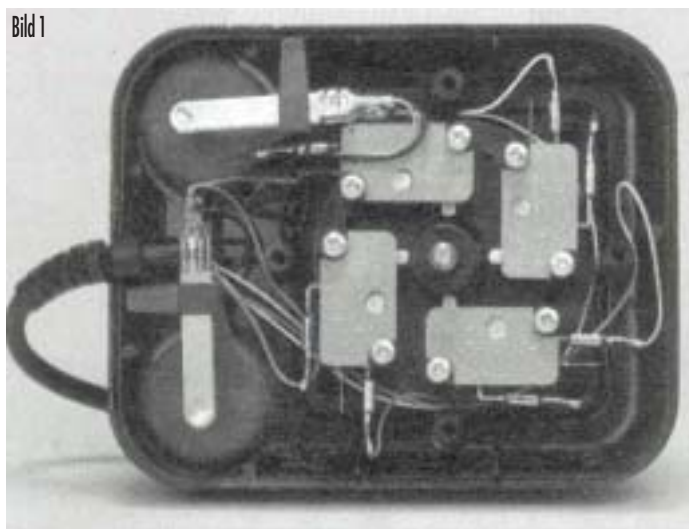
Ein Joystick für den C64 oder andere Heimcomputer oder Konsolen muss eigentlich nicht sehr viel können, es muss nur ein Kontakt geschlossen werden, aber sehr genau und mit kurzen Schaltwegen. Bewährt hat sich der Competition Pro 5000 durch seine Microschalter. Diese waren den bis dahin üblichen Metallzungen- oder Plättchenschaltern in der Haltbarkeit weit überlegen. Auch durch die sehr kurzen Schaltwege war ein genaues und schnelles Steuern möglich. Außerdem sind diese Microschalter sehr verschleißfest, was aber nicht heißt, dass sie nicht kaputtgehen können. Microschalter-Hersteller geben ca. 60 Millionen Schaltgänge für diese Schalter an. Eine kleine Anfangs-

serie des Competition Pro wurde auch komplett mit Metallzungen-schaltern gebaut. Neuere Versionen haben mindestens vier Microschalter (für die Richtungen), die zwei Feuerknöpfe sind teilweise Microschalter, teilweise aber noch Metallzungen-schalter (Bild 1). Bild 2 zeigt wie die Joystickports abgefragt werden. Ein sechspoliges Kabel für Richtungen und Feuerknopf führt zur Eingabeeinheit des Joystick.

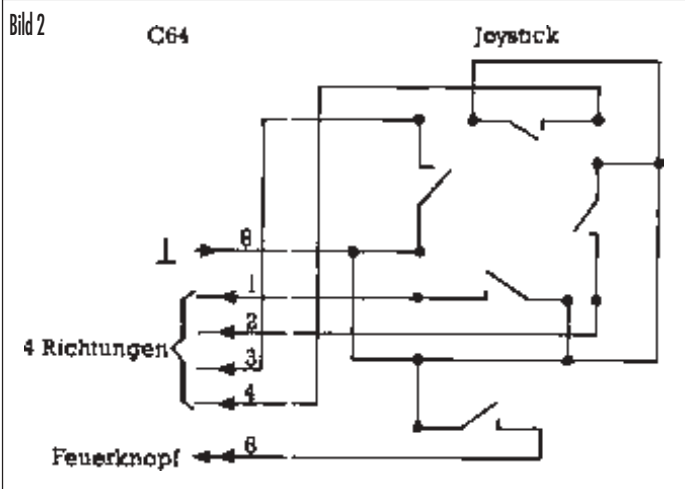
2. Welche Fehlerquellen können beim Competition Pro auftreten?

Die Metallzungen-schalter der Feuerknöpfe (nicht in der Microschalterausführung) sind die Schwachstelle Nummer eins. Durch vorsichtiges Verbiegen der unteren Zunge lässt sich ein ausgefallener Feu-

Bild 1



Pro 5000 * Reparaturtipps



erknopf meist wieder flottmachen. Die Zungen dürfen sich in der Normalstellung nicht berühren. Sollte eine Zunge mal pelzig sein, äh – ich meinte: abgebrochen sein, hilft nur Austausch, am besten gleich gegen Microschalter. Hierzu benötigt man die Schalteraufnahme speziell für die Microschalter. Die Anschlusskabel sind ein weiterer Schwachpunkt. Teilweise sind sie gelötet, aber oft auch durch Flachstecker verbunden. Mir sind schon häufig Joysticks in die Hände gefallen, die durchtrennte Kabel hatten (wahrscheinlich beim Wiederverschließen des Gehäuses zerquetscht), also Vorsicht beim Zusammenschrauben! Gebrochene oder kalte Lötstellen und nicht mehr richtig kontaktierte Flachstecker sind weitere Schwachpunkte.

Die Microschalter sind auch nicht komplett störunanfällig. Hier ist aber ein einfaches Austauschen möglich, da diese einfach geschraubt sind.

Der Hebelmechanismus ist bei den meisten Competition Pro-Modellen sehr stabil ausgeführt, er hat jedoch eine kautschukähnliche Richtungsrückstellung. Diese ist auch leider nicht austauschbar, und wenn sie brüchig oder spröde wird, kann man die Richtungsrückstellung vergessen. So ein Joystick ist dann nur noch als Bauteilelieferant verwendbar. Dieses Phänomen habe ich oft bei den transparenten Joysticks beobachtet, wahrscheinlich auf UV-Empfindlichkeit des Kunststoffes zurückzuführen.

Ich würde bei einem Gebraucht-Joystick-Kauf auf einen Competition Pro 5000 in schwarzer Gehä-

seausführung und rotem Stick und Feuertasten setzen. Die Richtungswege sollten auf jeden Fall Microschalter haben, Feuertastenausführung ist Geschmackssache.

Die Kabelanschlüsse kann man Bild 3 entnehmen. Einfach nach Schema im Bild 2 verkabeln.

Bei www.reichelt.de gibt es passende Microschalter: Schnappschalter (Schließer) Best. Nr.: Mar 1005.1204 zum Preis von ca. 2 Euro (Bild 4).



Zusätzlich benötigt man pro Microschalter noch zwei FSH-R6,35 Flachsteck-Hülsen für den lötfreien Anschluss. Die Original Flachsteck-Hülsen sind etwas kleiner.

Welche Varianten des Competition Pro gibt es?

Unter den jüngeren Modellen zum einen den **Competition Pro Start**, der Mitte 1990 auf den Markt gebracht wurde. Er hatte ein durchsichtiges Gehäuse, verchromte Tasten und Hebel. Das Modell ist komplett mit Microschaltern bestückt und verfügt über eine Slow-Motion-Funktion und Dauerfeuerschalter. Preis damals DM 39,95 (1990). Der **Competition Pro Mini**, die klei-

ne Ausführung des **Competition Pro 5000**, ist Geschmackssache und in der Robustheit nicht mit dem „Großen“ zu vergleichen.

Des Weiteren gab es verschiedene Ausführungen des Competition Pro 5000 bezüglich Gehäusefarben, Tasten, Hebel usw. Der Nachfolger hieß **Professional Competition**, dessen zusätzlich eingebaute mechanische Richtungsrückführung lässt nur die vier Himmelsrichtungen mit den dazwischenliegenden Diagonalen zu.

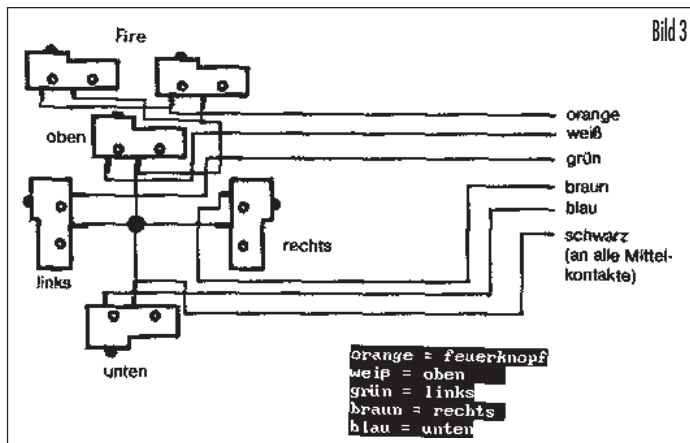
3. Preis

Der damalige Verkaufspreis lag zwischen ca. 45 DM bis 25 DM (1983 - 199x). Stand Juni 1990:

Comp. Pro 5000	DM 24,95.-
Comp. Pro 5000 transparent	DM 29,95.-
Comp. Pro Star	DM 39,95.-



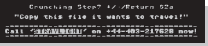
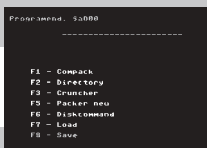



Für einen gebrauchten, funktionsfähigen und gut gepflegten Competition Pro würde ich heute maximal sechs Euro ausgeben. Es lohnt sich eigentlich immer, den Competition Pro 5000 für einen Euro vom Flohmarkt mitzunehmen. Kurzer Check, ob die Richtungen schaltbar sind und ob die Mittelrückstellung funktioniert, Feuertasten als Microschalterausführung? Es gibt keinen (C64-)Joystick, den man mit so geringem Aufwand und hohen Erfolgchancen reparieren kann.

*ever Competition Pro Doc –
oldscool Dirk*



Der C64-Crunchertest 2003

Bei der Zusammenstellung meiner OPDD 7 (Oldskool Public Domain Disk), eine monatliche Diskette mit einem bestimmten Thema, bin ich auf volle vier Diskettenseiten Packer/Cruncher/Coder/Linker gekommen. Ich wollte es mir natürlich nicht nehmen lassen, einige dieser Tools auszuprobieren.

Die Testgegner und ihre Mindestanforderungen				
Name	Autoren / Publisher	Jahr	spezielle Hardwareanforderungen	
The Cruncher AB v1.0 slow version max. 230 Blocks	Zizyphus and Skyflash / Oneway	1993	keine	
Abuze Cruncher 3.5+	Steve / Avantgarde	k.A.	keine	
Fast Cruel 4.0	k.A.	k.A.	keine	
The Packer V2	Morris / Agony	1994	benötigt Action Replay 8k RAM, AR5 oder höher (Leider läuft dieser Packer nicht mit dem Retro Replay RAM!)	
Cruel Cruncher v2.9	Mercenary/Empire	1994	keine	
1001 Card Cruncher	1001 Crew	1986	epromgestützter Cruncher Epromkarte mit 2764-Eprom erforderlich	
Byte Boozer v0.9	HCL/Booze Design	2003	keine	
ISC v2.0	Joerg Bublath	1987	keine	
Power Cruncher v7.1	X-Rated Design	k.A.	keine	

Dieser Test war als „alt“ (vor 1990) gegen „neuer“ (nach 1990) ausgelegt, wurde aber Aufgrund der extrem langen Packzeiten der „alten“ Cruncher Master Compressor, C&K Superpacker, Happy Packer (64er, Modulversion) auf die recht guten 1001 Card Cruncher und ISC 2.0 (Intelligent Scyp Compressor) reduziert. Als Testfile verwendete ich das Original-Tapefile von Andy Braybrooks Uridium mit 184 Blocks Ausgangsgröße. Test-Computer war ein C=128D (Plastik) mit eingestecktem Action Plus 7.3, außer bei ByteBoiler (REU 1764).

Die Ergebnisse

Der Byte Boozer v0.9 kommt ohne jegliche Zusatzhardware aus und kann mit dem besten Packergebnis in ansprechender Zeit als die Nummer 1 betrachtet werden. Platz 2 teilen sich der AB Cruncher v1.0 mit zweitbesten Packrate bei miserabler Packzeit und der Fastcruel 4.0 mit hervorragender Packzeit und mittlerer Packrate.

Das Mittelfeld setzt sich aus Power Cruncher, Abuze Cruncher, Cruel Cruncher v2.9 und der 1001 Card Cruncher aus 1986 zusammen. Bei

Packzeit (ohne Ladezeiten) in Minuten

1. The Packer 2	1 Minute
2. Fast Cruel 4.0	4 Minuten
3. 1001 Card Cruncher	15 Minuten
4. Byte Boozer 0.9	17 Minuten
5. Power Cruncher 7.1	51 Minuten
6. Abuze Cruncher 3.5+	56 Minuten
7. Cruel Cruncher 2.9	72 Minuten
8. The AB Cruncher	120 Minuten
9. ISC v2.0	180 Minuten

der Packrate ist der Cruel Cruncher sicherlich erste Wahl, in den Crunchzeiten ist er leider jenseits von gut und böse.

In den Packraten fast identisch schlägt der 1001 Card Cruncher den Abuze Cruncher 3.5+ deutlich in der Zeit. Der ISC v2.0 ist packratenmäßig im Mittelfeld, beim Zeitaufwand aber Schlusslicht. Allerdings ist der ISC v2.0 ein 3-Pass Compressor, wobei hier nur der vergleichende Pass 2 eingesetzt wur-

de. Der Packer V2, der ein AR mit 8k RAM voraussetzt, schlägt alle in der Crunchzeit – allerdings mit einer miserablen Packrate.

Außer Konkurrenz: Crunchen mit REU

Schneller und besser geht das Crunchen mit zusätzlicher Hardware. Die beiden Programme Byte Boiler und Darksqueezer wurden außer Konkurrenz getestet. Wer einen C128(D) und eine REU (Speichererweiterung) sein Eigen nennt, sollte auf den Byte Boiler v1.0 ausprobieren, er nutzt den 2-MHz-Modus des C128, benötigt allerdings 256k RAM. Er kommt auf die beste Packrate (104 Blocks) und ist mit 3 Minuten für 184 Blocks sehr schnell.

Der REU-Darksqueezer 2.0 basiert auf dem gleichnamigen Programm von Günther Lehmann (1992, Markt & Technik) und wurde von Alexander Schütz für REU

Packrate: von 184 Blocks auf...

1. Byte Boozer v0.9	106 Blocks	-78 Blocks (42,4 %)
1. The AB Cruncher v1.0	106 Blocks	-78 Blocks (42,4 %)
3. Cruel Cruncher 2.9	109 Blocks	-75 Blocks (40,8 %)
3. Power Cruncher v7.1	109 Blocks	-75 Blocks (40,8 %)
5. Fast Cruel 4.0	111 Blocks	-73 Blocks (39,7 %)
6. Abuze Cruncher 3.5+	117 Blocks	-67 Blocks (36,4 %)
7. ISC V2.0	122 Blocks	-62 Blocks (33,7 %)
8. 1001 Card Cruncher	123 Blocks	-61 Blocks (33,2 %)
9. The Packer V2	149 Blocks	-35 Blocks (19,0 %)

überarbeitet. Im Vergleich zum Ur-Darksqueezer ist das Programm ca. 63 mal schneller – bei gleichem Ergebnis wohl gemerkt. Das Uridium-File wurde im Test (diesmal mit einer 1750-REU) in 11 Minuten auf beachtliche 108 Blocks komprimiert.

Schlusswort

Dies gibt alles nur meine persönliche Meinung wieder, es fehlen sicherlich auch einige sehr gute Cruncher (z.B. Timecruncher). Auf spezielle Versionen für Beschleunigerkarten (SCPU) oder sogar IBM-PC-gestützte Cruncher (Exomizer) wurde komplett verzichtet, das sollte auch nicht Ziel dieses Testes sein.

Oldskool Dirk

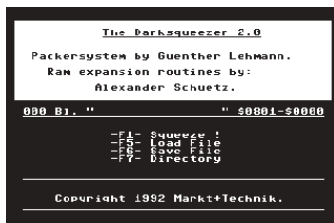
Cruncher im Internet:

>> <http://www.funet.fi/pub/cbm/c64/packers/>

Weiterführende Literatur:

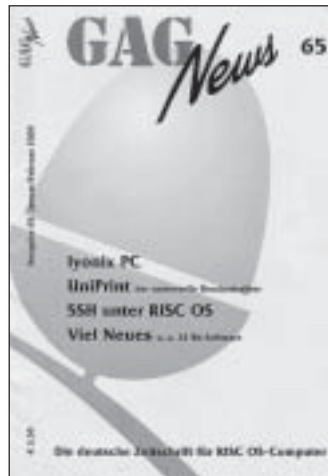
>> <http://www.fhd2.com/fridge/chacking/c=hacking16.txt>

>> <http://www.noquake.de/domination/lzw-secrets.htm>



kurz und bündig

RISC OS-Magazin



Die German Archimedes Group (GAG) bringt alle zwei Monate die Zeitschrift GAG-News rund um Acorn und RISC OS heraus. Die GAG-News, das einzige gedruckte deutsche Magazin in diesem Bereich, existiert seit mittlerweile acht Jahren. Jede Ausgabe der GAG-News erscheint im DIN-A-4-Format und umfasst zwischen 30 und 50 Seiten. Wer die Zeitschrift abonnieren möchte, sollte sich mit dem Herausgeber Herbert zur Nedden, Alte Landstraße 21, D-22962 Sieck, in Verbindung setzen. Näheres auf der Homepage:

>> <http://www.gag.de>
>> <http://www.arcsite.de>

Newcomer-Appreciation Fees

Eine Klarstellung zum Interview mit Cid in der letzten Ausgabe: Eine missverständliche Formulierung konnte den Eindruck erwecken, Zoltan habe nie „Appreciation Fees“ bekommen. Gemeint war, dass keine der über 2.000 Personen, die das Spiel per Download auf der ENC-Seite geholt haben, bezahlt hat. All jene, die das Spiel bei Protovision geordert haben, können beruhigt sein: Das Geld wurde selbstverständlich an die Programmierer weitergeleitet.

Protovision zieht um

Protovision hat eine neue Adresse für Bestellungen: Oliver Förster, Königsberger Str. 12, D-35576 Wetzlar, Deutschland.

>> order@protovision-online.de
>> www.protovision-online.de

Mumpitz 104+105

Mumpitz-Nr. 104 beschäftigt sich mit dem umstrittenen neuen deutschen Jugendschutzgesetz. Der Herausgeber übt auch Kritik am Artikel über die Mega-CD-Konsole in der letzten Ausgabe von Lotek64, in der wir unterschlagen haben, dass Sega beim Mega Drive II Modulator und Kopfhöreranschluss eingespart hat. Korrekt! Das Spiel Slam City ist tatsächlich ein 32X-Spiel, allerdings enthält die CD auch eine Version, die ohne die 32X-Erweiterung läuft. Dafür bezahlt man allerdings mit einer geringeren Auflösung und einem langsameren Spielablauf. (Egal, heute langweilt das Spiel auch in der 32X-Fassung, da sich Spiele, die aus einer Abfolge von Videoschnipseln bestehen, einfach überlebt haben.)

Mumpitz 105 befasst sich mit Rechtschreibfehlern auf Bierflaschen.

Mumpitz ist kostenlos (Portospende erwünscht). Kontaktadresse: Hans-Christof Tuchen, Lotzestraße 10, D-12205 Berlin.



Endlosschleife

„The Infinite Loop – the news magazine for the computer that doesn't stop“ nennt sich ein neues US-Papermag für den C64/C128, das durchgehend in Farbe in einem A5-ähnlichen Format erscheint. Herausgeber des netten Plauder-magazins ist Earl Williams, Abos (Europa: 37 US-D jährlich) können auf der Homepage – Kreditkarten werden akzeptiert – oder unter der Adresse

P.O. Box 746,
Grand Junction, CO
81502, USA

bestellt werden.

Schwerpunkte der 24 Seiten starken ersten Ausgabe sind der Tulip/Ironstone-Deal sowie neue Entwicklungen beim C-1. Besonders interessant dürfte das Magazin für Leute sein, die keinen Zugang zu C64-Newsgroups haben, da sich viele Texte auf dort geführte Diskussionen beziehen.

Autoren dürfen mit Honoraren zwischen fünf und zehn USD rechnen.



>> www.earl-ydesigns.com

Gesucht werden:

Computronic-Hefte, möglichst ganze Jahrgänge. Coord Büchner, Schifferstraße 7, 27568 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 4 192 195 (19 - 21 Uhr)

diskmags, teil 3: DIGITAL TALK

Anstelle einer Review gibt es diesmal ein ausführliches Interview mit Marc Kayser, bei den C64-Scenern besser bekannt unter dem Namen Champ. Marc ist seit langer Zeit Redakteur von Digital Talk, das als eine der Hauptstützen der deutschsprachigen C64-Szene betrachtet werden kann. Lotek64 hat mit ihm über die Entstehung einer typischen Digital Talk-Ausgabe, Gewinnspiele, lange Telefongespräche und vieles mehr gesprochen.



Lotek64: Womit verbringst du deine Zeit während der heißen Sommertage?

Champ: Zuhause sitze ich meist vor meinem C64, ab und zu auch mal vor der Playstation, ansonsten bin ich die meiste Zeit draußen. Im Sommer bin ich immer im Lister Bad, das ist ein Freibad, wo ich mittlerweile schon über ein Jahrzehnt vorzufinden bin. Mein zweites Zuhause, könnte man eigentlich sagen!

Hobbys habe ich jede Menge, wie zum Beispiel alle möglichen Preisausschreiben und Gewinnspiele mitzumachen. Meine beiden neuesten Gewinne sind ein „The Thing“-T-Shirt und vor wenigen Tagen ist bei mir ein Basketballspiel für den Gamecube ins Haus geflattert.

Aufmerksame Digital Talk-Leser wissen ja, dass ich im Sommer 2002 einen Gamecube mit dem Spiel Luigi's Mansion gewonnen habe! Momentan habe ich das Gameboy-Spiel meinem Bruder Daniel gegeben, der das schon die ganzen letzten Tage in

seinem Zimmer zockt und kaum noch die Wohnung verlässt. Als Gegenleistung habe ich mir seine PS ausgeliehen, da meine den Geist aufgegeben hat. Über 95% der Spiele und DVD-Filme gehen nicht mehr, da etwas mit der Mechanik des Lesekopfs nicht in Ordnung ist. Wer kennt sich damit aus, wie das Laufwerk wieder in Ordnung kommt? Eventuell ist ja auch nur der Lesekopf verstellt, so wie es bei einer 1541-Floppy auch passieren kann, nur dass man diese in Sekundenschnelle wieder justieren kann.

Lotek64: Seit wann gibt es Digital Talk?

Champ: Auf den Tag genau weiß ich das im Moment nicht, aber auf jeden Fall ist die erste Ausgabe irgendwann im Juni 1993 erschienen, also vor mittlerweile über zehn Jahren! Wer das genaue Datum wissen möchte, sollte einfach einen Blick in das Impressum der DT werfen, dort erfährt man Genaueres!

Lotek64: Wann bist du dazu gestoßen?

Champ: Eine gute Frage, da muss ich wohl ein wenig weiter ausholen! Es wird so gegen Ende 1996 gewesen sein, kurz bevor die MAGIC DISK und GAME ON eingestellt

wurden. Ich erhielt eines Tages einen Anruf von einem Kerl, der sich Falk nannte. Er meinte, dass er meinen Namen immer wieder in der Tips&Tricks sowie der Leserbriefecke von Paul Plodder (Magic Disk, Game On) fand und sich meine Nummer aus dem Telefonbuch gesucht hatte. Er sei ein begeister-

als Digital Talk-Reporter aus und meinte, dass er mich für die DT interviewen wolle. Mit dabei hatte er auch 2 Diskettenboxen mit vielen Demos und Spielen und auch Leerdisketten. Wir sind gleich in mein Zimmer gegangen und ich sah die ersten Demos meines Lebens: Radio Napalm & Tower Power, die mir bis heute gut im Gedächtnis geblieben sind! Die Nacht wurde lang und wir kopierten ohne Ende. Irgendwann fragte er, ob ich denn schon die Digital Talk kenne. Er drückte mir die neueste Ausgabe in die Hand, es war die 23. oder 24.



Champ und Magic Girl am Strandbad

ter Spielefreak, immer auf der Suche nach neuen und alten Spielen. Zu diesem Zeitpunkt wusste ich noch nichts von der „underground scene“ und dem ganzen Demostuff, der ohne Ende releast wurde. Als ich erwähnte, dass ich viele hunderte von Originalgames besitze, bestand Falk darauf, mich einmal besuchen zu kommen. Natürlich war ich misstrauisch, da man zu diesem Zeitpunkt ja sehr viel von einem gewissen Anwalt namens Gravenreuth hörte, der ja immer auf der Suche nach Raubkopierern war, und wollte nicht so recht. Aber jeder, der Falk kennt, weiß, wie hartnäckig der Gute sein kann, und schon wenige Tage später stand er mit einer laufenden Videokamera vor meiner Haustür und gab sich

Ausgabe. Neugierig steckte ich sie in die Floppy und wenige Sekunden später war ich baff: ein Diskettenmagazin, das eine Masse an Texten und Informationen enthielt, die einen vier bis fünf Stunden beschäftigen – Wahnsinn! Als Falk dann irgendwann am frühen Morgen verschwand, meinte er noch, dass er sich wieder melden würde, ich würde dann in einer der nächsten Ausgaben der DT das Interview, das er mit mir gemacht hatte, lesen können. Ich dachte, er würde mich veräppeln, aber dem war nicht so. Wenige Wochen später erhielt ich von Scorpe (damaliger Redakteur) per Post die neue DT und voller Freude verschlang ich in den nächsten Stunden das Magazin, in dem auch mein Interview veröffentlicht



Magic Girl auf der „Willow 2002“-Party

war – Falk hatte es also ehrlich gemeint!

Lotek64: Wie bist du dann in die Redaktion gekommen?

Champ: In der DT stand immer, dass jeder für das Magazin schreiben kann. Natürlich dachte ich immer, dass es niemanden interessieren würde, was ich zu sagen habe, und schrieb trotzdem mal was. Was war das für eine Freude, als meine Texte in der folgenden Ausgabe drin waren! Von da an schrieb ich für jede Ausgabe Beiträge, und eines Tages erhielt ich einen Anruf von Scorpe, der mich fragte, ob ich nicht Lust hätte, mit in die DT-Redaktion einzusteigen. Zuerst dachte ich: „Das kann ich nicht“, aber nachdem Scorpe mir versichert hat, dass ich nichts weiter machen müsste als von den Lesern Texte einzusammeln, die man mir schickt, nach Layout- und Rechtschreibfehlern zu überprüfen, und dann an ihn weiterzuschicken, habe ich nach wenigen Tagen doch noch zugesagt. Das war 1997, und wie man sieht, bin ich noch heute mit dabei!

Lotek64: Was sind deine Aufgaben in der Redaktion?

Champ: Meine Aufgabe ist im Grunde „nur“, von den Scenern, Lesern und Abonnenten die Texte einzusammeln, die bei mir eintrudeln. Zumeist sind Rechtschreibung und Layout sehr lieblos gestaltet, so dass einen das Aufstylen eines Textes mehrere Stunden aufhalten kann. Wer aufmerksam die Digital Talk liest, wird es ja in den letzten Ausgaben schon bemerkt haben: Einige Leser meckern über uns, weil wir auch einiges an Texten aus den Notes und Briefen für die DT stibitzen, wobei wir uns fragen, was denn daran so schlimm sein soll! Schließlich achten wir schon darauf, dass wir nichts zu Privates veröffentlichen. Auf mich war aber



Magic Girl und Champ auf der Willow 2002

auch schon einmal ein Leser sauer, weil ich sein Feedback in der DT veröffentlicht habe...

Wir haben deswegen ja auch schon oft darauf hingewiesen, dass wir keinen Text aus den Notes oder Briefen stibitzen, wenn die Verfasser das in dem jeweiligen Brief vermerken. Ansonsten bin ich auch noch für die Promotion unseres Magazins verantwortlich. Das heißt, ich kümmere mich darum, dass in allen möglichen Magazinen Werbung veröffentlicht wird. So hatten wir in der Vergangenheit in jeder Ausgabe der *Highscore* (eine Spielhallenzeitschrift, die mittlerweile schon wieder eingestellt wurde) C64-Werbung drin, dadurch sind jede Menge C64-User in die Scene und zur DT gekommen. Unter anderem Leute wie Punica, Silverfox und viele andere, wobei die meisten aber schon wieder inaktiv geworden sind – schade eigentlich!

Lotek64: Du bist aber auch für den Postversand verantwortlich...

Champ: Unter anderem habe ich in der Vergangenheit alle zwei Monate bis zu 500 Probeausgaben der DT verschickt, alles Adressen aus älteren Zeitschriften wie der *Magic Disk*, *Game On*, *Playtime* oder auch aus der 64'er. Auch jetzt, im Jahre 2003, sind wir nicht faul und schreiben noch immer jede Menge Adressen an. Wir bekommen immer wieder gesagt, wie faul die Redax doch ist. Aber ich will mal jeman-

den sehen, der so viel Zeit in ein Projekt reinsteckt wie ich oder auch unser Herr Chefredakteur Dejuhra, und das seit so vielen Jahren! Ansonsten bin ich noch für die Abonnentenbetreuung zuständig. Das heißt, wenn jemand eine defekte Disk erhalten hat, findet er innerhalb weniger Tage eine kostenlose Ersatzdisk in seinem Briefkasten vor. Auch rufen mich immer wieder einige Leser an und das kann dann bis in die frühen Morgenstunden gehen... Mein längstes Gespräch war aber mal mit der Punica, da haben wir über neun Stunden geplaudert.

Lotek64: Was geschieht nach Ende der Deadline?

Champ: Sobald die Deadline dann erreicht ist, warte ich noch einen Tag ab, ob nicht noch einige verspätete Texte, Grafiken, Musiken oder Sonstiges bei mir eintrudelt, und mache dann übers Wochenende die Masterdisk für Dejuhra fertig, damit er die neueste Ausgabe der DT dann in aller Seelenruhe fertig stellen kann. Meist ist die DT dann innerhalb der nächsten drei bis vier Tage fertig, wird aber noch lange nicht versendet, da das Releasedatum immer der zweite Freitag im geraden Monat ist und wir dann in Ruhe die Disketten kopieren können. Zuvor teste ich die DT aber noch einmal auf Herz und Nieren, meist mit einer Tüte Chips und 'ner Cola.

Lotek64: Digital Talk hat sich auch technisch stark weiter entwickelt. Viele Features sucht man bei anderen Diskmags vergeblich, zum Beispiel die Unterstützung für REUs (sogar GeoRAM) und SuperCPU.

Champ: Das Magsys selbst ist einfach genial. Ich selbst empfinde die Digital Talk als das gelungenste deutsche Diskmag, sonst hätte ich mich in den letzten Jahren sicher nicht so sehr dafür eingesetzt. Aber das Mastermind hinter dem ganzen ist der gute alte Dr. Zoom aus der Schweiz, der alles gecodet hat. Damals gab es ja noch den guten alten Computer Flohmarkt (CF) vom Thomas Eberle-Verlag und Little John hatte damals die Idee, eine Art CF als Diskmag für den C64 herauszubringen. Damals kam er mit Dr. Zoom in Kontakt, der zu diesem Zeitpunkt schon ein fertiges Magsys in seiner Diskbox hatte. Im Laufe der nächsten Ausgaben kamen dank Dr. Zoom immer weitere Features hinzu. Mittlerweile besteht die alte Crew aber nicht mehr – ein Jammer! Wenn man sich die alten DTs so anschaut, merkt man doch, wie motiviert diese Jungs waren. Im Laufe der Jahre wechselten die Redakteure. Da gab es Leute wie Gonzo, Unlock, Scorpe und Duran, die aber alle nicht lange blieben, da man jede Menge Zeit investieren muss.

Lotek64: Wieviel Stunden Arbeit wendest du für jede Ausgabe auf?

Champ: Für jede Ausgabe gehen allein bei mir mindestens 17 bis 20 Stunden drauf. Das liegt schon daran, dass wir ja nicht nur die Texte editieren, die Programme für die Disketten testen, die Musik auswählen, und schließlich bekommt jeder, der etwas für die aktuelle Ausgabe getan hat, auch eine Disk mit aktuellem Scenestuff. Dazu kommt noch das Beschriften der Umschläge, Briefmarken kaufen, draufkleben etc., da geht also wirklich sehr viel Zeit drauf und es kann schon einmal zu Tiefphasen kommen, in denen wir nichts mehr von Computern wissen wollen und lieber was mit Freunden unternehmen oder (im Sommer) die Freibäder stürmen.



Lotek64: Was ist für die Zukunft geplant? Wie sieht denn die Entwicklung bei den Abos aus?

Champ: Hm, für die Zukunft haben wir eigentlich nichts Bestimmtes geplant. In einer unserer letzten Redaktionssitzungen hatten wir aber abgesprochen, in Zukunft jede fünfte Ausgabe der DT vierseitig zu machen. Das war ja schon bei der DT50, DT55 und DT60 der Fall. Auch die DT62, die am 8. August 2003 erschienen ist, ist keine gewöhnliche Ausgabe, da darin das gesamte Buch *Green Tears* von Alexander Ausserstorfer im DT-Format veröffentlicht wurde. Es ist eine wirklich sehr schöne Geschichte, spannend, fesselnd und flüssig zu lesen.

Die Entwicklung bei den Abos ist zufrieden stellend. Die meisten, deren Abo abläuft, verlängern, und es kommen ständig neue Abonnenten hinzu. Schade nur, dass all diese Leute sich nicht an der DT beteiligen, sonst hätten wir jede Ausgabe prall gefüllt mit vielen, vielen verschiedenen Autoren, so sind es im Grunde immer wieder dieselben, die was für die DT schreiben.

Lotek64: Wie finanziert ihr das Magazin? Reichen die Beiträge der Abonnenten aus, um alles zu bezahlen?

Champ: Die Abonnenten bezahlen 2.50 Euro pro Ausgabe. Davon gehen 0.66 für die Briefmarke weg, dann brauchen wir die Briefumschläge, von denen 100 Stück ca. 3.99 kosten, also 0.04 Cent pro Sendung. Disketten müssen bezahlt werden und und und. Da bleiben am Schluss knapp 1 Euro pro Abonnent über, was aber auch wieder draufgeht, weil man ja seine Contacts auch noch mit 'ner DT anschreibt, dazu gehen dann mit fast jeder Ausgabe Dutzende von Probeausgaben raus, so dass wir nur im Minus stecken. Mittlerweile habe ich alleine in den letzten Jahren schon eine vierstellige rote Zahl gemacht, aus der ich wohl nie wieder herauskommen werde. So gesehen ist es schade ums Geld, aber anders gesehen ist es schön zu sehen, dass so viele DT-Leser durch mich dazugekommen sind,



die sonst nie von der Scene erfahren hätten. Spendengelder und Briefmarken sind also dringendst erwünscht! Im Grunde kann man also sagen, dass die DT von meinem privaten Geld finanziert wird, genauso wird es wohl auch bei all den anderen Redakteuren der DT sein.

Lotek64: Eine Frage, die sich sicher schon viele Leser gestellt haben ist, woher ihr die vielen Leerdisketten nehmt.

Champ: Wir haben einen sehr großen Vorrat an Leerdisketten, so dass auch für die nächsten Jahren vorgesorgt ist. Trotzdem sind wir auch Leerdisketten nicht abgeneigt: Wer also welche abzugeben hat, immer nur her damit! Da wir auch immer sehr viele Leute anschreiben, gehen die Disks im Grund weg wie warme Semmeln. Ein dickes Dankeschön geht an dieser Stelle auch an Streuner, der uns letztes mit ca. 250 Leerdisketten unterstützt hat!

Lotek64: Wann bist du eigentlich zum Commodore 64 gekommen? Welche Computer verwendest du außer dem C64?

Champ: Welche anderen Computer? Gibt es neben dem C64 noch was anderes? Wenn ja, dann kann es niemals so faszinierend wie der C64 sein, denn schon als ich klein war, habe ich mir vorgenommen, stets nur den besten Rechner auf meinem Schreibtisch stehen zu haben, und das ist in meinen Augen der C64! Klar ich habe auch eine Playstation 2, aber der Hauptgrund dafür war damals der Gruselschocker *Silent Hill*. Wie bin ich zu meinem C64 gekommen? Damals war ich noch sehr klein, es muss 1986, 1987 gewesen sein. An den Wochenenden war ich immer bei meinem Cousin, der hatte nämlich einen C64, und wir spielten von morgens bis spät in die Nacht solch tol-

le Spiele wie *Ski*, *Hunchback*, *Zaxxon*, *Zorro*, *Ghostbusters* und all die anderen Superspiele. Ich war so begeistert, dass ich zu sparen anging, um mir auch einen C64 zu kaufen. Im Sommer 1987 hatte ich dann endlich einen C64 mit Datensette und mein erstes Originalspiel war *The Last Ninja* — der Hammer schlechthin, und ich hing erstmal ewig im ersten Level beim Drachen fest, bis ich sechs Monate später den Drachen durch Zufall mit einer Rauchbombe benebelte und an ihm vorbeilaufen konnte. Was war ich aus dem Häuschen...

Lotek64: Was hältst du vom C-One? Ist das die Zukunft des C64?

Champ: An sich eine echt klasse Sache! Das Problem wird nur sein, dass so gut wie niemand davon Wind bekommt, außer die C64-Scener unter sich. Wer berichtet denn schon großartig von dieser Maschine? Sind ja im Grunde nur Underground-Magazine, die nicht im Handel erhältlich sind, wie zum Beispiel die *Go64* oder auch die *Lotek64*. Im Laden wird der Commodore One wohl auch nicht erhältlich sein, oder? So wird man von diesem Computer als Nicht-Scener wohl kaum etwas erfahren. Man hört ja auch schon seit vielen Jahren von jedem Nicht-Scener: Was machst du denn noch mit einem C64, für den gibt es doch schon seit Ewigkeiten nichts mehr... Tja, wie sollen diese Leute das auch mitkriegen? Würde man öffentlich Werbung im Fernsehen machen oder es schaffen, den C-1 öffentlich bei Kaufhof, Vobis und all den anderen Computershops in den Handel zu bringen, dann würde sich das Teil auch verkaufen, genauso wie es auch mehr C64-User geben würde, wenn es dafür noch was in den Geschäften zu kaufen gäbe. Und da das nicht der Fall ist, und alles nur noch underground-mäßig abläuft, kriegen von dieser Sache auch nur eine Handvoll Leute was mit! Seien wir ehrlich, fragen wir irgendwen auf der Straße nach dem Spiel *Newcomer* oder *It's Magic*, wird sich wohl jeder am Kopf kratzen. Niemand wird davon je erfahren haben. Und wieso? Da

es kein öffentliches Magazin mehr im Handel gibt, das auch Neuigkeiten über ältere Systeme bringt. Dabei wäre es doch die geniale Mischung, ein Magazin zu erstellen, wo sich 60 % um den PC drehen und der Rest um Neuigkeiten für ältere Systeme, dazu noch Labertexte wie beim CF usw., aber vielleicht schafft es Streuner ja doch noch mal, eines Jahres ein CF-mäßiges Magazin in den Handel zu bringen!

Lotek64: Spielst du noch immer gerne? Was machst du mit dem C64, wenn du nicht gerade an Digital Talk arbeitest?

Champ: Na und ob ich gerne spiele! Das war ja auch damals der Hauptgrund, wieso ich mir den C64 zugelegt habe! Ich erinnere mich sogar noch ganz düster daran, als ich mit meiner Mami in der Stadt (es war Kaufhof) mir einen C64 holen wollte, der Verkäufer mir aber einen anderen andrehen wollte, da der doch angeblich viel leichter zu bedienen sei, und er gab 2, 3 Basiczeilen ein und auf dem Bildschirm baute sich ein Kreis auf. Das gleiche machte er beim C64 und da hatte er mehr Zeilen eingeben müssen. Zum Glück beharrte ich auf dem C64, da ja mein Cousin auch einen hatte. Meine absoluten Lieblingsspiele waren unter anderem *The Last Ninja*, *Vendetta*, *Schwert & Magie* (Folge 1-8), *Zorro*, *Ghostbusters*, *Lady Tut*, *Who Dares Wins* und viele, viele andere. Ich müsste jetzt Dutzende Spiele aufzählen und selbst dann wäre die Liste nicht vollständig. Erst letztes habe ich neue Remember-Games erhalten, und da haben *Magic Girl* und ich einige Runden Mini Golf gespielt. Das hat vielleicht Spaß gemacht! Ansonsten liebe ich Textadventures. *Soul Crystal* ist eines meiner Favoriten. *Maniac Mansion* und *Zak McKracken* waren auch sehr gut. Vielleicht schafft es der Taxim ja doch noch mal, irgendwann das Textadventure *Alien* — der Anfang zu programmieren!? Toll wäre das schon! Worauf ich natürlich auch schon seit Jahren warte, ist *Roy Sheldon*, das die Jungs von *Out of Order* machen wollen. Von denen hört man ja auch nichts mehr, was

das Projekt angeht. Ich hoffe, dass da noch was kommt. Auch war vor vielen Ausgaben in der Go64 zu lesen, dass von den Byte Riders ein neues Grafik/Textadventure erscheinen soll, davon hat man dann auch nichts mehr gehört. Ansonsten verwalte ich mit meinem C64 noch die Adressen, die ich so im Laufe der Zeit alle angeschrieben habe, schreibe Briefe, lese DT und all die anderen Diskmags. Hauptsächlich aber spiele ich am C64!

Lotek64: Bei Digital Talk gibt es immer die Möglichkeit, Botschaften an Scener zu richten...

Champ: Ich wollte noch einige Grüße loswerden: Falk, von dir hört man ja auch nichts mehr! Wie war's auf der Vision Party? Kahate, recht herzlichen Dank für die tatkräftige Unterstützung in Sachen Texte und Programme für die DT! An JSL, deine Grafiken sind echt super! Genauso auch deine Basicdemos, echt genial! Auch einen recht herzlichen Dank für die vielen tollen Logos, die du uns geschickt hast! An Lord Lotek: Die tollen Lotek-Ausgaben, die du uns immer bescherst! Ein echt tolles Magazin! Volker Rust, wann kommt Roy Sheldon? Silverfox, Blood2 rulez! An Magic Girl für die Geduld und Nerven, die du immer wegen meinen Gewinnspielen ertragen musst! Dafür gewinnen wir ja auch ab und zu mal was, oder nicht! Maniac Fred: Wehe, du trinkst unser Vorratssack an Guinness für unsere nächste Bomb Mania-Session wieder aus! Dejuhra – was anderes kommt nicht in die Floppy! No Limit, was macht dein CD-Projekt? Taxim: Coole Sachen, die du da in deinem letzten Pack wieder beigelegt hast. Hab einen recht herzlichen Dank dafür! Enno Coners für die viele Zeit, die du für die Go64 opferst – mach weiter so! ... und an alle, die ich hier vergessen habe!

Vergesst nicht, unsere Homepage zu besuchen: Unter

www.digitaltalk.de

findet ihr mehr Infos über uns, oder fordert einfach euer Gratismaterial für C64-Neuigkeiten an, oder auch gleich eine Probeausgabe der

Digital Talk (natürlich gratis) mit der Postkarte auf Seite 19!

Interview: Lord Lotek

Die DT-Redaktion

Mittlerweile besteht die DT-Crew aus folgenden Members:

Dejuhra: Der Chefredakteur, der alle zwei Monate mit der Nilpferdpeitsche darauf wartet, dass wir pünktlich unsere Texte bei ihm abliefern.

Champ, der Leidtragende, der die Peitsche mit voller Wucht zu spüren bekommt, da **Maniac Fred** die ganzen Disketten mit den Texten vor ihm versteckt, weil er lieber an unseren Redaktionsrechnern spielen will... Ich bin also eigentlich Co-Redakteur, obwohl das im Laufe der Jahre ganz schön stressig wird... Aber es macht jede Menge Spaß!

Maniac Fred kam in einem großen Paket aus den heiligen Hallen der Magic Disk / Game On-Redaktion bei uns hereingeschneit, als diese beiden Magazine eingestellt wurden. Niemand anderes als Paul Plodder hat uns die kleine Nervensäge geschickt und es gibt kaum einen Tag, an dem er mal keine Flausen im Kopf hat. Gut, dass es bald das knallharte Shoot'em'up **Metal Dust** geben wird, dann können wir den kleinen Zappelphilipp mal wieder eine Weile ruhig stellen!

Magic Girl: Seit die DT-Fee bei uns ist, herrscht gute Laune im Team und Maniac Fred ist hin und weg von ihr! Ansonsten haben wir noch einige freie Mitarbeiter, die uns hin und wieder unterstützen, wie zum Beispiel Kahate, Streuner und viele andere.



Lotek64 Gewinnspiel

Im zweiten Lotek64-Gewinnspiel gibt es tolle Hard- und Software für C64-Freaks zu gewinnen!

Wer die richtige Antwort bis 20. Oktober 2003 an Lotek64, Waltendorfer Hauptstraße 98, 8042 Graz/Österreich bzw. per E-Mail an lotek64@aon.at schickt, nimmt an der Verlosung teil.

Wann wurde der Competition Pro das erste Mal der Öffentlichkeit vorgestellt?

- (A) Oktoberfest 1978
- (B) Berliner Funkausstellung 1983
- (C) IFABO 1987
- (D) CEBIT 1992

Die Preise



Die Original-Commodore 1530 Datasette, mit Handbuch (englisch). Darf in keiner Sammlung fehlen!

Ein Final Cartridge III mit Handbuch (deutsch). Beschleunigt Ladezeiten, Resetaste, Freezer, Cheat-Menü, Maschinensprachemonitor, Desktop-Umgebung mit Maustreiber, neue BASIC-Befehle, einfache DOS-Bedienung etc.etc.



Die Oldskool
Public Domain Disk 6

Ein originalverpackter REX-Adaptersockel für alle C64 (außer C64-II), der den Betrieb von verschiedenen Zeichensätzen ermöglicht.

Alle Preise wurden von Dirk Schäfer zur Verfügung gestellt.

Lotek64

Der Lotek64-Newsletter bietet für Abonnenten und Interessierte kostenlos 2-3mal monatlich Neuigkeiten rund um das Magazin. Bestellungen an lotek64@aon.at mit der Betreffzeile „Newsletter“. Die E-Mail-Adressen werden nicht an Dritte weitergegeben.

Lotek64
Serie
Teil 4



Atari Jaguar-CD

Der letzte Streich der Pong-Pioniere

Atari war nicht nur die erste Firma, die ein Computerspiel kommerziell vermarktete (Pong, 1972), sie war mit dem VCS 2600 auch lange Zeit Marktführerin bei Spielkonsolen. Dieses bahnbrechende Spielzeug machte den Namen Atari zu einem Synonym für Videospiele. Doch Commodore stieg bald zum Hauptkonkurrenten am 8-Bit-Sektor auf und trotz des Wechsels von Commodore-Gründer Jack Tramiel zu Atari geriet die Firma, die mit dem Atari ST immerhin den ersten erschwinglichen 16 Bit-Heimcomputer auf den Markt brachte, bald ins Hintertreffen. Am Ende der Heimcomputerära versuchten sich die beiden Branchenriesen über den (Wieder-)Einstieg in den Konsolenmarkt zu retten, was aber nicht gelang. Commodore wollte mit dem CD32 punkten, Atari setzte auf die „erste 64 Bit-Konsole“, den Jaguar.



Am Anfang war der „Panther“

Schon Ende der 80er Jahre, als Atari mit seinen ST-Modellen noch ganz gut im Geschäft war, begann der Konzern über eine neue Generation von Spielkonsolen nachzudenken. Zwei Modelle wurden parallel entwickelt, die 32-Bit-Konsole „Panther“ und den Jaguar mit 64-Bit-Architektur. Ursprünglich sollte der Jaguar zwei Jahre nach dem Panther erscheinen, doch die Arbeiten beim Jaguar gingen besser voran als beim Panther, also wurde Letzterer fallen gelassen. Die Öffentlichkeit bekam von den Entwicklungen bei Atari nicht viel mit, und der ehemalige Marktführer rutschte immer tiefer in die Krise.

Im September 1993, zwei Monate vor der offiziellen Veröffentlichung der geheimnisvollen neuen Konsole in den USA, fand im kalifornischen Glendale eine Atari-Messe statt, auf der ein paar ausgewählten Journalisten exklusive Blicke auf das vermeintliche Wunderspielzeug gewährt wurden. Es gab schon einige Programme zu sehen, darunter Cybermorph, Trevor McFur in the Crescent Galaxy und das halbfertige Jaguar-Paradespiel Alien vs. Predator. Obwohl die ersten Demonstrationen mehr als nur erstaunlich waren, wurde der Jaguar von der Presse durchwegs ignoriert. Zu diesem Zeitpunkt war sich Atari schon der Tatsache bewusst, dass eine US- oder gar weltweite Vermarktung der von IBM gefertigten Konsole für den schwer angeschlagenen Konzern,

der heute nur noch als Name des ehemaligen französischen Softwareproduzenten Infogrames existiert, finanziell nicht mehr möglich sein würde. Das Werbebudget betrug drei Mio. US-Dollar – eine lächerliche Summe, wenn man sie mit den damaligen Werbeeats von Nintendo und Sega vergleicht. Die Notlösung erhielt den Namen „Testmärkte“, was bedeutete, dass Atari seine Marketingaktivitäten auf wenige Städte konzentrieren musste, um mit dem dort erzielten Gewinn neue Märkte zu erschließen. In Europa verkaufte sich die Konsole also auch deshalb schlecht, weil sie nicht überall zu haben war.

Der Jaguar wurde schon bei der Markteinführung um relativ günstige 250 USD verkauft, die Käufer/innen erhielten außer dem Grundgerät ein Gamepad und das 3D-Spiel Cybermorph. Der große kommerzielle Erfolg blieb aber aus, die Konsole wurde bald für weniger als 100 Dollar verschleudert. Atari behauptete Mitte 1995, 150.000 Geräte verkauft zu haben, was aber nicht nachprüfbar ist.

Jaguar-Softwareentwicklung

Die Software für den Jaguar wurde auf IBM-PCs und auf Atari TT030-Computern entwickelt. Multimedia-daten wurden oft auch auf Apple-Rechnern entwickelt. Das Entwicklerpaket kostete umgerechnet knapp 10.000 Euro und enthielt neben der Software (MS-DOS, Linux und TOS) einen speziellen Entwickler-Jaguar. Da der damalige Lizenz Eigentümer Hasbro im Jahre 2001 den Jaguar (und den Handheld Lynx) zu einem „offenen System“ erklärt und die Verschlüsselungssoftware ins Netz gestellt hat,

kann heute theoretisch jeder Entwickler Jaguar-Spiele veröffentlichen.

Jaguar-CD

Die sehr schlanke und optisch ansprechende Konsole war technisch auf dem neuesten Stand und präsentierte sich gerüstet für den Angriff von Sega und Sony, die mit Saturn und Playstation der Öffentlichkeit ihre Konsolen vorstellten. 1995 schob Atari noch einen CD-Aufsatz nach, der, wie man unschwer am Design der Konsole erkennen kann, schon von Anfang an eingeplant war. Dadurch sollte das größte Manko des Jaguar umgangen werden: die geringe Datenmenge von 16 MBit, die ein Standard-Cartridge fasst. Die Spieler ließen sich aber nicht so recht dafür begeistern und warteten lieber auf die von Sony prunkvoll beworbene Playstation, die bald darauf erschien und deren Spiele trotz unterlegener Technik einfach besser aussahen.

Außer Nintendo setzten alle größeren Hersteller auf die CD. Technisch brauchte sich Ataris Laufwerk nicht

hinter der Konkurrenz zu verstecken. Das Double-Speed-Laufwerk wird einfach in den Cartridge-Slot gesteckt und führt den ursprünglichen Eingang durch, so dass Speicherkarten und Spiele benutzt werden können, ohne das CD-Laufwerk abzunehmen. Das 150 US-Dollar teure Gerät enthielt die (bei Sammlern mittlerweile gefragte) Tempest 2000 Audio-CD und



zwei Spiele: Vid Grid und Blue Lightning. Die Jaguar-CDs sind nicht ISO 9660-kompatibel, die Daten sind wie Audiotracks gespeichert und enthalten einen Kopierschutz, die Daten sind außerdem verschlüsselt. Videos können durch einen CinePak-Codec im Vollbild wiedergegeben werden, wobei die Videos auch als Hintergrund für Spiele verwendet werden können. Eine Besonderheit des CD-Laufwerks ist die eingebaute „Virtual Light Machine“ (VLM) aus der Feder von VC20- und C64-Legende Jeff Minter. Dieses Programm generiert beim Abspielen von Audio-CDs zur Musik passende psychedelische Lichteffekte.

Atari ließ sich für sein CD-Laufwerk eine Technologie namens „Game-Film“ patentieren, die es erlaubt, Videoclips in Echtzeit zu mischen und



Das Jaguar-CD-Rom-Laufwerk

mit Untertiteln und Tonspuren zu versehen. Der GameFilm „Caves of Fear“ war allerdings der einzige Titel, der sich diese Technologie zu Nutze machte. Von einer Veröffentlichung wurde allerdings abgesehen. Auch der allerletzte Trumpf, den man noch im Ärmel hatte, ein Virtual Reality-Helm, wurde nicht mehr produziert. 1996 musste Atari endgültig aufgeben und lebt heute nur noch als Name weiter.

Die Spiele

Die geringe Kapazität von nur (in der Regel) 16 MBit war die größte Schwachstelle des Systems. Ein weiteres Problem war die komplizierte Jaguar-Hardware, die äußerst schwierig zu programmieren ist. Die meisten erschienenen Spiele sind nur Portierungen von anderen Systemen, die die besonderen Fähigkeiten des Jaguar nicht einmal ansatzweise ausnützen. Positive Ausnahmen bilden Spiele wie Alien vs. Predator, Rayman oder Jeff Minters opulentes Retrospiel Tempest 2000.



Battlemorph (oben) und Primal Rage (unten): Die Jaguar-CD-Spiele sind nicht weltbewegend.



Zumindest das Problem des zu geringen Fassungsvermögens sollte das CD-Rom-Laufwerk beheben, doch erschien es zu einem Zeitpunkt, an dem der Jaguar für die Industrie bereits tot war. Als Atari die Hardwareproduktion einstellen musste, gab es gar kein Interesse mehr, noch Spiele für eine weitgehend unbekannte und unerprobte Konsolenerweiterung herzustellen. So ist es auch nicht verwunderlich, dass außer den beiden dem Laufwerk beiliegenden Spielen nur elf Titel veröf-

fentlicht wurden – ein negativer Rekord in der Geschichte der Spielkonsolen.



Jeff Minter, der mit seiner Firma Llamasoft schon im Zeitalter des Commodore VC20 solide Ballerspiele programmierte, landete mit Tempest 2000 auch einen der größten Jaguar-Hits.

Emulation

Die Emulation der komplexen Jaguar-Hardware funktioniert nur auf einem sehr schnellen PC (über 2 GHz). Der derzeit einzige nennenswerte Emulator heißt „Project Tempest“, ist nur unter Windows lauffähig und wird von Ville Linde entwickelt.

>> <http://pt.emuunlim.com>

Jaguar II und III

Obwohl die CD-Erweiterung für den Jaguar die letzte Hardware war, die Atari noch veröffentlichen konnte, existierten bereits Prototypen für das Nachfolgermodell. Zum einen wollte man eine Jaguar-Konsole mit integriertem CD-Rom-Laufwerk bauen, zum anderen war auch schon die nächste Jaguar-Generation konzipiert. Diese sollte voll kompatibel zum „alten“ Jaguar sein, aber über einen stark überarbeiteten Chipsatz verfügen, der vier mal so schnell wie der der Playstation sein sollte. Dabei wurde an Auflösungen bis 1600 x 600 Pixel gedacht, und neben sechs Prozessoren sollte ein 68EC020 als Koprozessor dienen.



Keine Chance gegen Sony und Co.: Ataris Jaguar-CD

Jaguar-CD: alle Titel

Titel	Vertrieb	Entwickler	Type
Baldies	Atari	Creative Edge	Strategie
Battlemorph	Atari	ATD	Action
Blue Lightning	Atari	ATD	Action
Brain Dead 13	ReadySoft	ReadySoft	Action
Dragon's Lair	ReadySoft	ReadySoft	Action
Highlander	Atari	Lore Design	Action
Hover Strike	Atari	Atari	Shooter
Iron Soldier 2	Telegames	Eclipse	Shooter
Myst	Atari	Atari	Adventure
Primal Rage	Time-Warner	Probe	Prügelspiel
Space Ace	ReadySoft	ReadySoft	Action
Vid Grid	Atari	High Voltage	Puzzle

Angekündigt, aber nie veröffentlicht (Auswahl):

Age of Darkness, Battle Chess, Creature Shock, FIFA International Soccer, Freelancer 2120, Ishar Genesis, Lital Devil, Magic Carpet, Need For Speed, Return to Zork, Tomb Raider, Wing Commander III

Technische Daten Atari Jaguar

Zeitraum/Preis	Ende 1993 (250 US-D) bis Anfang 1996 (99 US-D)
CPU	4 Prozessoren in den Chipsets „Tom“ und „Jerry“, zusätzlich MC68000 (13,295 MHz)
Speicher	RAM: 2 MB DRAM (16 MBit)
Video	Chipset „Tom“: 32-Bit-RISC-Architektur mit 64 Bit-Zugriff und Blitter. Variable Auflösung, max. 800 x 576 Pixel; 16,8 Mio. Farben (24-Bit) gleichzeitig darstellbar. Hardware unterstützt Gouraud-Shading.
Audio	Chipsatz „Jerry“ (32-Bit-RISC-Architektur, nicht nur für Musik einsetzbar): 16-Bit-Audio (CD-Qualität), Stereo, variable Stimmenanzahl.
Schnittstellen	64-Bit-Datenbus (106 MB/s), Cartridge-Slot (32-Bit), Video-Ausgang (NTSC, PAL, S-Video, Composite, RGB), Anschlüsse für zwei Gamepads (erweiterbar), Expansion Ports für Anschluss eines Lynx (Atari-Handheld) oder eines optionalen Netzwerkadapters (bis zu 32 Konsolen). Auch Geräte wie Tastatur, Maus, DAT, Modem etc. können mit zusätzlicher Hardware angeschlossen werden.
Cartridges	nicht regionsspezifisch, theoretisch bis zu 48 MBit Daten, zusätzlich EEPROM für Spielstände (bis zu 100.000mal wiederbeschreibbar)

Technische Daten Jaguar-CD

Zeitraum/Preis	1995 bis 1996, 150 US-D
Laufwerk	Philips Double Speed CD-ROM 210 ms Zugriffszeit, 352.8 Kb/s Übertragungsrate, separate Stromversorgung
Formate	Jaguar-CD (nicht regionsspezifisch), Audio-CD, CD+G, nur mit speziellem Cartridge: Kodak Photo-CD, VCD
Schnittstelle	Cartridge-Slot durchgeführt für Spiele, Memory Cards etc.
Video	CinePak „full-screen, full-motion video“
Extras	VLM (Virtual Light Machine) für Audio-CDs

Beliebtes Jaguar-Zubehör

Jag Link: Vernetzt zwei Jaguar-Konsolen (bis 30 m Entfernung)

Memory Track: Memory Card für den Cartridge-Slot des CD-Laufwerks

Team Tap: Erlaubt den Anschluss von bis zu vier Gamepads an einen Anschluss, bei zwei Ports können also bis zu acht Personen gleichzeitig spielen. Wurde mit „White Men Can't Jump“ ausgeliefert, war aber natürlich auch separat erhältlich.

Dogma 2001

Neubeginn für Computerspiele oder Rückfall in die Steinzeit?

PC-Spiele bringen immer weniger Innovationen, meinen viele Computerfreaks der ersten Stunde. Durch die Hände so manches C64-Besitzers sind oft Tausende Spiele gewandert, was sollte da noch Neues kommen? Ernest Adams, amerikanischer Spieledesigner und -theoretiker, veröffentlichte vor zwei Jahren unter dem Titel „Dogma 2001“ ein Computerspiel-Manifest, das auf den Regeln, die die beiden dänischen Filmemacher Lars von Trier und Thomas Vinterberg unter dem Namen „Dogme 95“ aufgestellt haben, beruht. Wer „Dancer in the Dark“ gesehen hat, weiß, dass sich Lars von Trier selbst nicht sklavisches an seine Regeln hält, die unter anderem Genrefilme verbieten. Wären die strengen Regeln von Ernest Adams nicht der Tod der Computerspiele?

Adams weiß zumindest, wovon er spricht. Als ehemaliger Chefdesigner von Bullfrog – Heimcomputerbesitzern seit dem mittlerweile zum Klassiker avancierten Strategiespiel Populous ein Begriff – kennt er die Branche von innen. Adams hat selbst auf unzähligen Plattformen Spiele entwickelt und ist als Mitbegründer der „Game Developers' Conference“ ein gefragter Gast auf Konferenzen und Symposien, die sich mit dem Thema Computerspiele beschäftigen. Genau wie „Dogme 95“ ist auch das Computerspielmanifest eine Kritik an der millionenschweren Film- bzw. Spieleeindustrie, die Inhalte zugunsten von Verpackung immer stärker zurückdrängt. Oft entsteht der Eindruck, dass die technischen Möglich-

keiten das Produkt stärker beeinflussen als kreative Ideen und Inhalte, die auch mit weniger Aufwand umsetzbar wären. Die Entkoppelung der Spieleprogrammierung von den bloßen technischen Möglichkeiten ist das Ziel von Ernest Adams. Ihm geht es nicht um den „Grafik-gegen-Spielwitz“-Gegensatz, es geht um „Kreativität gegen Technologie“. Jede neue Konsolengeneration werde von einer Welle einfallsloser Spiele begleitet, da die Programmierer erst lernen müssen, mit den neuen Gegebenheiten umzugehen und investieren dabei zu viel Zeit mit der Auslotung des Potentials der Hardware, so Adams. Tatsächlich kann der Commodore 64 als Beispiel zur Untermauerung dieser These dienen:

Niemals zuvor gab es ein System, das bei einer Hardwarebasis, die über ein Jahrzehnt lang nicht nennenswert weiterentwickelt wurde, so viel gute Spiele hervorgebracht hat. Die Maschine wurde zwar immer weiter an den Rand ihrer technischen Möglichkeiten gebracht, aber gerade die beliebtesten Spiele sind oft technisch nicht herausragend, sondern überzeugen durch originelle Ideen, liebevolle Umsetzung oder einfach durch ansprechendes Gameplay. Wie bei Dogme 95 lautet die Forderung an die Entwickler, sich auf das Spiel (die Spielregeln, das Interface, die Rolle des Spielers etc.) zu konzentrieren, nicht auf die Technologie, die natürlich jedem Computerspiel zugrunde liegt.

Dogma 2001: Eine Herausforderung für Spieleentwickler

Dogma 1: Die Entwicklerunterlagen sollen keinerlei Hinweise auf irgendwelche Objekte außerhalb des Zielrechners beinhalten. Die Eingabegeräte und der Monitor können in der Diskussion über das User-Interface erwähnt werden. Die minimalen Hardwareanforderungen sollen von den Programmierern während der Entwicklungsphase festgelegt werden.

Begründung: Selbsterklärend. Dogma 2001-Designer orientieren sich ausschließlich am Spiel. Die Technik ist nicht Teil eines Spielentwurfs.

Lotek64-Kommentar: Ein Spiel, das nur auf einer bestimmten Plattform läuft, lebt nicht von einer guten Idee, sondern nur von den Eigenheiten der Hardware. Eine originelle Spielidee lässt sich auf fast allen Plattformen umsetzen.

Dogma 2: Die Verwendung von 3D-Grafikbeschleunigung ist verboten. 3D-Beschleunigung durch Software ist nicht verboten, aber das Spiel muss bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten im SVGA-Modus (oder einem vergleichbaren Modus) mit mindestens 20 Frames pro Sekunde ablaufen.

Begründung: Die Anpassung an einen einfachen, bekannten Grafikstandard führt dazu, dass Designer und Programmierer die Freiheit gewinnen, sich auf die wirklich wichtigen Aufgaben zu konzentrieren.

Lotek64-Kommentar: Spielefreaks, die sich gerade erst die neueste 500-Euro-Grafikkarte und einen 22“-Monitor angeschafft haben, um für Half Life 2 gerüstet zu sein, wer-



Hexen sind strengstens verboten und werden durch Königinnen ersetzt.



Die Azteken dürfen bleiben, weil sie weder Hunnen noch Spione sind.



Drachen haben ausgesiedet, in Pern steigt man demnächst auf Grizzlybären um.

den diesem Punkt nicht unbedingt zustimmen. Es ist aber sicher zutreffend, dass die 3D-Spiele nicht besser werden, nur weil sie alle drei Monate nach einer neuen Generation von Prozessoren und Grafikkarten schreiben.

Dogma 3: Es sind nur die folgenden Eingabegeräte erlaubt: Bei Spielkonsolen der mitgelieferte Controller, bei Computern ein Zwei-Achsen-Joystick, eine Standardtastatur, eine Maus mit zwei Knöpfen.

Begründung: Die meisten Spiele, die auf speziellen Eingabegeräten beruhen, sind Mist. Du sollst keine Zeit darauf verschwenden, solche Geräte zu entwerfen.

Lotek64-Kommentar: Tanzmaten, Rasseln und Angelruten sind nette Gags, die für die Industrie gleichzeitig einen perfekten Kopierschutz darstellen, da die Spiele ohne die eigens angefertigten Eingabegeräte wertlos sind. Was in Spielhallen noch durchgeht, sollte im Wohnzimmer aber nicht zur Regel werden.

Dogma 4: Es sollen keine Ritter, Elfen, Zwerge oder Drachen vorkommen. Auch sollen keinerlei Zauberer, Jungfrauen, Barden, Wirte, Golems, Riesen, Priester, Totenbeschwörer, Diebe, Götter, Engel, Dämonen, Hexen, untote Körper oder Teile derselben (mumifiziert oder verwesend) Eingang in ein Spiel finden. Das gilt auch für Nazis, Russen, Spione, Söldner, Raumschiffpiloten, humanoide Roboter, böse Genies, verrückte Wissenschaftler oder fleischfressende Außerirdische. Und keine verdammten Vampire!

Begründung: Selbsterklärend. Falls du der Meinung bist, dass man ohne die vorher genannten Charaktere kein Spiel programmieren kann, bist du nicht kreativ genug, um dich Spieledesigner nennen zu können. Zur Untermauerung dieser Behauptung werden nun einige Charaktere aufgezählt, die die obige Liste nicht ausschließt: Königinnen, Kobolde, Geister, Succubi, Hunnen, Mandarine, weise Frauen, Grizzlybären, Hamster, Seeungeheuer, außerirdische Vegetarier, Terroristen, Feuerwehrleute, Generäle, Gangster, Detektive, Magier, Medien, Schamanen und Prostituierte. Eines der ersten Spiele, das das Finale des ersten In-

dependent Games Festival erreichte, hieß „Blue-footed Boobies“, also vergiss möglichst schnell, was du jemals von George Lucas und J.R.R. Tolkien gehört hast.

Lotek64-Kommentar: Das Anliegen mag ja loblich sein, aber die Auswahl erscheint willkürlich. Spiele mit Totenbeschwörern sind in der Regel nur halb so nervtötend wie die fünftausendste Terroristenjagd.

Dogma 5: Folgende Genres sind verboten: Egoshooter, seitwärts scrollende Spiele und Actionspiele mit „special attacks“. Ebenfalls verboten sind Simulationen von militärischem Gerät des 20. Jahrhunderts und der Jetztzeit; Simulationen von Sportarten, die regelmäßig im Fernsehen übertragen werden; Echtzeitspielstrategiespiele mit dem Schwerpunkt auf Krieg und Waffenproduktion; Adventures mit „Schlüssel-Schloss-Rätseln“; Rollenspiele mit unüberschaubarem Regelwerk sowie bekannte Kartenspiele.

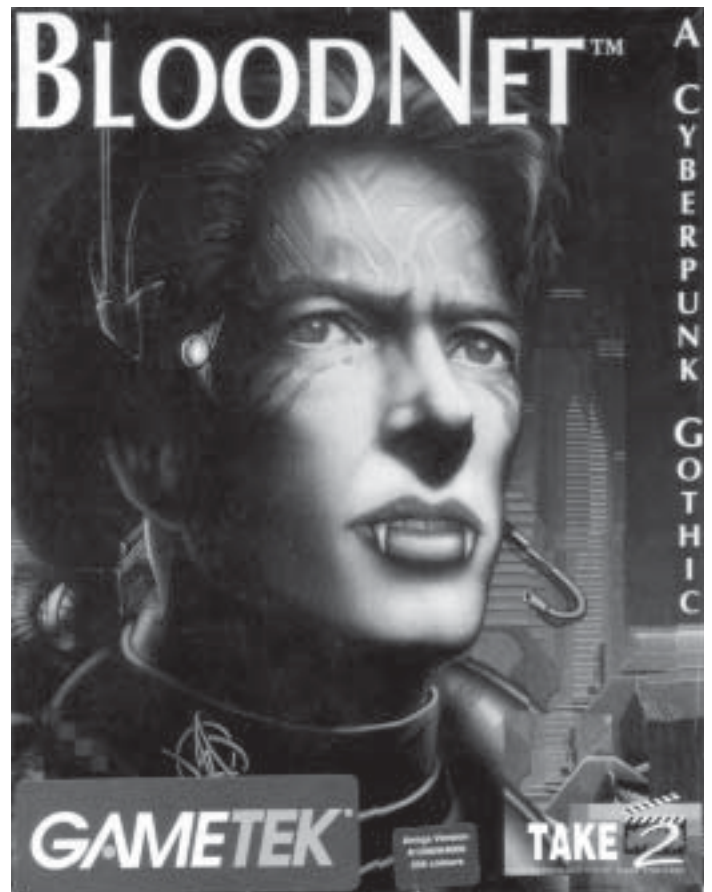
Begründung: Als Dogma-Spieledesigner ist es deine Pflicht, neue Genres zu erschaffen anstatt technisch eindrucksvolle Spiele in bekannten Genres zu programmieren.

Lotek64-Kommentar: Viele der besten Computerspiele aller Zeiten lassen sich auch heute noch in kein Genre pressen: Paradroid, Impossible Mission, Tetris, The Sentinel, Spy vs. Spy usw.

Dogma 6: Alle Filmsequenzen, Cutscenes und andere nicht-interaktive Filme sind verboten. Falls ein Spiel eine Einleitung oder eine Übergangsszene benötigt, darf diese nur durch Fließtext dargestellt werden.

Begründung: Der geheime Wunschtraum aller Spieledesigner, Filmregisseure zu sein, ist ihren Spielen und der Spieleindustrie allgemein abträglich. Dieser Wunschtraum muss begraben werden.

Lotek64-Kommentar: Die ersten Filmsequenzen mögen ja Eindruck gemacht haben, aber zu viele schlechte Spiele lenken durch bombastische Filmsequenzen vom langweiligen Spielablauf ab. Am schlimmsten war die Anfangszeit der CD-Rom-Laufwerke, als viele Spiele als „interaktive Filme“ angepriesen wurden.



Ohne Vampire wären viele Programmierer arm dran!

Dogma 7: Gewalt beschränkt sich ausschließlich auf das Verschwinden zerstörter Einheiten. Einheiten, die zerstört wurden, sollen mit symbolischen, nicht repräsentativen Mitteln dargestellt werden. Auf Blut, Explosionen, Verletzungs- oder Todesanimationen soll verzichtet werden.

Begründung: Obwohl Konflikte ein zentrales Thema der meisten Spiele sind, ist der gegenwärtige Wett-

lauf um immer grausamere Darstellung von Gewalt störend und unnötig. Explosionen und Todesanimationen sind im Grunde sehr kurze nicht-interaktive Filme. Verschwende damit nicht deine Zeit, konzentriere dich lieber auf die künstliche Intelligenz oder das Gameplay.

Lotek64-Kommentar: Auf die schönen Explosionen in Uridium will niemand verzichten, oder?

Dogma 8: Es darf Sieg und Niederlage geben, auch „meine Seite und ihre Seite“, aber kein „Gut“ und „Böse“.

Begründung: Gute gegen Böse ist die abgedroschenste Entschuldigung, die man sich in einer Auseinandersetzung vorstellen kann. Mit der Ausnahme einer kleinen Gruppe Verrückter betrachtet sich kein menschliches Wesen als „böse“. Als Dogma-Designer musst du dir eine bessere Erklärung ausdenken, wenn sich zwei Gruppen gegenüber stehen. Oder du verzichtest ganz darauf, wie beim Schach.

Lotek64-Kommentar: Viele lesen keine Anleitungen und ignorieren die Handlung eines Spiels völlig.



Gegen Arkanoid lässt sich nichts einwenden.

Ein spannendes Spiel kommt im Grunde ohne Hintergrundgeschichte aus oder liefert diese im Spiel selbst.

Dogma 9: Ein Spiel, das eher realistisch als abstrakt ist, sollte auf unlogische Spielelemente verzichten, z.B. sollen Verbandskästen nicht in Öltanks montiert sein.

Begründung: Unlogische Stellen frustrieren Spieler und halten sehr viele Nicht-Spieler davon ab, Computerspiele auszuprobieren. Spieler wissen, dass sie alles auf dem Bildschirm in die Luft sprengen müssen, um herauszufinden, ob irgendwo ein verstecktes Objekt zu finden ist, weil sie diese Situation schon in hundert anderen Spielen erlebt haben. Diese Spiele werden von Leuten gemacht, für die das Sprengen von Gegenständen ein Selbstzweck ist. Gewöhnliche Menschen machen von ihrer Vernunft Gebrauch um zu entscheiden, was gesprengt werden soll und was nicht. Und sie würden den Verbandskasten nicht in einem Öltank suchen oder diesen ohne Grund in die Luft sprengen. Ein Dogma-Designer muss Spiele so gestalten, dass vernünftiges Verhalten eher belohnt wird als der Gebrauch roher Gewalt.

Lotek64-Kommentar: Diese Forderung ist in vielen Spielen bereits umgesetzt. Adventures kommen fast immer ohne Gewalt aus, und vernünftiges Handeln wird belohnt. Wer gerne Egoshooter spielt, wäre sicher enttäuscht von einem Spiel, das die Zerstörungswut einschränkt.

Dogma 10: Wenn ein Spiel eher realistisch als abstrakt ist, darf die Farbe Schwarz nicht eingesetzt werden, um ein von Menschenhand angefertigtes Objekt (ausgenommen Tinte) oder nicht-menschliche Kreaturen darzustellen. Schwarz soll zur Darstellung von Räumen verwendet werden, in denen das Licht nicht eingeschaltet ist.

Begründung: Künstler, die Dinge cool aussehen lassen wollen, indem sie sie mit schwarzer Farbe versehen, sollten mit einem Tritt in den Hintern zurück in die Schule geschickt werden. Das gilt auch für Chromfarben und metallische Grautöne, aber schwarz ist die schlimmste Beleidigung.

Lotek64-Kommentar: Diese Forderung ist zumindest am C64 nicht

umsetzbar. Wer nur 16 Farben zur Verfügung hat, verzichtet nicht freiwillig auf die drei Grautöne, mit denen sich so schöne Schatteneffekte erzeugen lassen. Und mit welcher Farbe soll man den Weltraum darstellen? Ach so, Weltraum ist ja verboten...

Schlusswort

Ernest Adams ging es offensichtlich nicht darum, Spieledesignern kleine Regeln aufzuzwingen. Auch wenn einige der Thesen unverständlich erscheinen, enthalten sie doch wertvolle Denkanstöße, wie man in Zukunft Computerspiele gestalten könnte. In der Vergangenheit gab es immer wieder Perioden, in denen mo-

natelang nichts Interessantes veröffentlicht wurde. Dann kam plötzlich ein Spiel, das für neue Ideen sorgte und vielfach imitiert und verbessert wurde. Peter Molyneux, Erfinder von Spielen wie Populous und Black and White, ist einer jener Innovatoren, die den Mut hatten, anstelle des zehntausendsten Horizontal- oder Egoshooters etwas völlig Neues zu wagen. Wann kommt endlich wieder ein richtiger Klassiker?

Links

>> <http://www.dogme95.dk>
>> <http://www.gamasutra.com>



Dogma 2001-konform, trotzdem nicht genial...



PROTOVISION

www.protovision-online.de





32 Racetime scores!
8 different courses!
4-Player Gameadapter
SuperCPU Ramdisk option
Fast scroll with Splitscreen

10€ = 1x TEAM PATROL
20€ = 1x TP+SOURCECODES
15€ = 1x 4-PLAYERADAPTER

PROTOVISION GARANTIE:
Defekte Disketten können gegen RP eingesandt werden. Gilt nur, wenn direkt über Protovision bestellt wurde. Wichtig: Es werden keine Einschreiben angenommen! Alle Preise enthalten Porto und Versandkosten und werden per Vorkasse entweder dem Brief beigelegt (z.B. in Alufolie eingepackt) oder überwiesen an:

PROTOVISION-VERLAG
OLIVER FÖRSTER
KÖNIGSBERGER STRASSE 12
35576 WETZLAR

MORE INFO AT
www.protovision-online.de

SPARKASSE DÜSSELDORF
INHABER: JAKOB VOOS
KONTO: 61241907
BLZ: 30050110

SETZT LIEFERBAR!

team patrol

<http://www.protovision-online.com> contact@protovision-online.de

Spiele aus dem Baukasten

Spieledesign ohne Programmierkenntnisse: Kann das gut gehen?

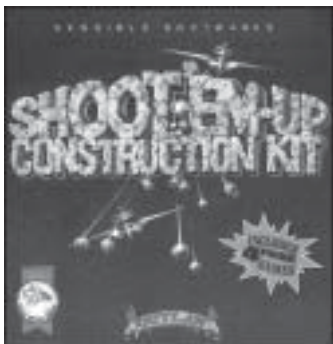
Wer hat nicht einmal davon geträumt, eigene Spiele zu gestalten oder wenigstens ein paar neue Levels für sein Lieblingsspiel zu entwerfen? Wer nicht programmieren kann, steht da ziemlich im Dunklen. Halt, da gibt es ja noch die zahlreichen Game Maker und Construction Sets. Für kaum ein anderes System ist die Auswahl so groß wie für unseren guten alten C64. Aber taugen sie auch etwas? Daniel M. hat tief in seiner Sammlung gewühlt und präsentiert (fast) alle Game Maker im Überblick.

Die Bekannten

Mit dem 3D Construction Kit lassen sich 3D-Spiele wie Castle Master entwerfen. Das geht zwar nicht an einem Nachmittag, aber die Ergebnisse können sich durchaus sehen lassen. Das Programm verfügt über eine eigene Programmiersprache, und zum leichteren Erlernen der Software liegt ein Tutorial-Video bei. 3DCK gibt es auch für Amiga und PC.



Das Shoot'em-up Construction Kit („SEUCK“, auch für Amiga erhältlich) lässt sich sehr leicht bedienen. Man kann mit ihm Vertikal-Shooter erstellen. Leider sind die erstellten Spiele in der Regel auf Dauer langweilig. Durch die leichte Bedienung



sind die „SEUCK-Games“ wohl die meist verbreiteten Games, die mit Hilfe eines Gamemakers erstellt worden sind. Auch auf vielen Magic Disks und Game Ons sind „SEUCK-Games“ zu finden. Wer einen guten Shootermarker sucht, sollte sich lieber Dezae-

mon für Super Famicom oder Dezaemon 2 für Saturn zulegen.

Adventures vom Fließband

Bei den Adventures liegen ganz klar Quill (womit auch *Bored of the Rings* kreiert wurde) und der Graphic Adventure Creator (GAC) vorne. Der GAC ist leicht zu bedienen, nur das Malprogramm ist nicht das Gelbe vom Ei. Ein Nachladen während des Spieles ist leider auch nicht möglich, wodurch der Umfang der Adventures beschränkt wird. Mein persönlicher Tipp: Das Spiel in mehrere Parts einteilen und diese mit einem Passwort versehen. Ach ja: Dem GAC liegt ein kleines aber feines Beispieladventure bei. Andere Adventure Maker verfügen nicht über die Möglichkeit, Grafiken während des Spieles darzustellen, was sich doch als großer Minuspunkt erweist. Adventures wie jene von Infocom sind hiermit wohl auch nicht zu erstellen.

Das Adventure Construction Set und der Adventure Creator sind eigentlich gar keine Adventure-Maker, die erstellten Spiele sind simple Action-RPGs.



Vielseitig einsetzbar ist hingegen Garry Kitchen's Gamemaker (GKG), nur muss man auch hier eine eigene Programmiersprache erlernen. Als Beispiel ist das bekannte Jump'n'Run *Pitfall* beigelegt. Absolute Burner-Games lassen sich mit dem GKG leider nicht erstellen, das Ergebnis ist in der Regel eher mittelmäßig. Freunde von Rollenspielen werden viel Freude mit dem *Dungeon Maker* haben – allerdings nur, wenn sie über gute Französischkenntnisse verfügen. Der *Dungeon Maker* von Ubi-Soft ist auf jeden Fall ein gutes Programm, um Spiele à la Ultima zu erstellen. Leider scheint keine englische oder deutsche Version zu existieren, was sehr schade ist. Wie bei Ultima sind die Befehle per Tastatur einzugeben. Daher die Wertung in Klammern.

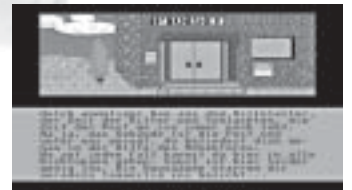
Der Dimension 4 Editor (D4) von Tobias Erbsland aus dem Jahr



1994 stellt eine Ausnahme dar. Der logisch aufgebaute und einfach zu bedienende, deutschsprachige Adventure-Creator ist in der Lage, technisch und grafisch überzeugende Spiele zu erzeugen. Standbilder, Musik und Sprites sind kein Problem,



bei längeren Spielen bedarf es allerdings einiger Tricks. Für einen ausführlichen Test fehlte die Zeit, aber allen, die sich einmal als Adventure-Autoren versuchen wollen, sei dieses Programm ans Herz gelegt.



Eingebaute Baukästen

Bei den Spielen mit integriertem Construction Set geben das Boulder Dash Construction Kit, Kik-



start 2 und Sokoban den Ton an: Hier stimmt einfach alles. Klar, dass



auch gespeichert werden kann. Bei den Arkanoid-Clonen ist Traz durch seine umfangreichen Möglichkeiten im Spitzenfeld, während der Fairlight-



Hack Eingriffe ins Original-Arkanoïd möglich macht. Auch Gotcha, der



Crillion-Nachfolger, macht eine gute Figur. Das War Game Construction Set vergrault die Leute mit mieser Grafik und dem Golf Construction Set ist auf jeden Fall World Class Leaderboard vorzuziehen, dem ein Editor beiliegt. Leaderboard ist zweifellos das beste Golfspiel für den C64 und stellt alle anderen Golfspiele in den Schatten. Die World

Class-Version verfügt über einen eigenen Streckeneditor. Dieses Pro-



gramm ist um einiges besser als das Golf Construction Set. Als Golfan kommt man einfach nicht an der Leaderboard-Serie vorbei. Mit dem Pinball Construction Set lassen sich leider keine Flipper à la Pinball Dreams erstellen, das Ergebnis ist bestenfalls mittelmäßig.

Hüpfen und Laufen

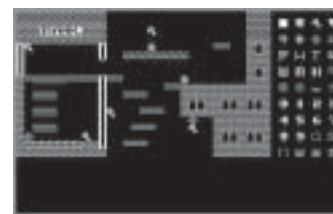
Auf dem Jump'n'Run-Sektor sieht es weniger gut aus. Das Giana Sister Construction Kit, welches von Fans programmiert wurde (eine An-



leitung in Form eines Letters existiert auch), hebt sich wohltuend von der Masse ab. Beim Games Creator, Blagger Construction Set,



Maniac Miner Construction Set und Polar Pierre gibt es kein Scrolling. (Das Scrolling beim Games Creator ist ein Witz!) Die mit diesen Programmen erzeugten Spiele sind etwa auf dem Jump'n'Run-Niveau von



Die Editoren von Blagger (oben) und Games Creator (unten)



1984. Schade! Der Games Creator wurde auch unter dem Namen Creations veröffentlicht, mit welchem man auch simple Vertikal-Shooter basteln kann.

Jump'n'Run-Levels mit Puzzle-Elementen à la Spherical kann man mit Wizard II — New Levels selbst erstellen.

Fazit: Um das ultimative Spiel zu erstellen, wird man wohl ums Programmieren nicht herum kommen, Construction Kits & Co. sind leider nur die zweite Wahl. Allerdings bieten sie Laien einen Einblick, wie Levels und Spielelemente erstellt werden können.

DM



Die selbst gebauten Strecken von Champion Sprint 2 (oben) können sehr unterhaltsam sein, aber das uralte Racing Destruction Set macht trotz angestaubter Grafik mehr Spaß. Bei Fast Tracks ist der Editor nach Meinung unseres Testers besser als die Spiele, die damit erstellt werden können.



Gamemaker	Editor	Games
3D Construction Kit	■■■■■■■	■■■■■■■
Adventure Construction Set	■■■■■■■	■■■■■
Adventure Creator	■■■	■■■
Adventure Interpreter	■■■	■■■
Adventure Writer	■■■■■■■	■■■■■
Dimension 4 Editor	■■■■■■■	■■■■■■■
Dungeon Maker (französisch)	< ■■■■■■■ >	< ■■■■■■■ >
Games Creator (aka: Creations)	■■■■■	■■■■■
Gary Kitchens Gamemaker	■■■■■■■	■■■■■■■
Graphic Adventure Creator	■■■■■■■	■■■■■■■
M.A.G.	■■■	■■■
Quill	■■■■■■■	■■■■■■■
Shoot 'em up Construction Kit	■■■■■■■	■■■■■
Construction Kits	Editor	Games
Action Service	■■■■■	■■■■■
Arkanoïd Editor	■■■■■■■	■■■■■■■
Blagger Construction Set	■■■■■	■■■■■
Boulder Dash Construction Kit	■■■■■■■	■■■■■■■
Breakout Construction Kit	■■■■■■■	■■■■■■■
Cavern Construction Kit	■■■■■■■	■■■
Champion Sprint 1 + 2	■■■■■■■	■■■■■■■
Fast Tracks	■■■■■■■	■■■■■
Flaschbier Construction Kit	■■■■■■■	■■■■■■■
Giana Sister Construction Kit	■■■■■■■	■■■■■■■
Golf Construction Set	■■■■■	■■■■■
Gotcha	■■■■■■■	■■■■■■■
Gyroscope Construction Set	■■■	■■■■■■■
Jumpin' Jimmy	■■■■■	■■■
Kikstart 2	■■■■■■■	■■■■■■■
Krakout Construction Set	■■■■■■■	■■■■■■■
Maniac Miner Construction Set	■■■	■■■■■
Maze Builder	■■■	■■■
Pinball Construction Set	■■■■■	■■■■■
Polar Pierre	■■■■■	■■■■■
Railroad Construction Set	■■■	■■■
Racing Destruction Set	■■■■■■■	■■■■■■■
Sokoban	■■■■■■■	■■■■■■■
Tank War Construction Set	■■■	■■■
Trailblazer Construction Set	■■■■■■■	■■■■■■■
Traz	■■■■■■■	■■■■■■■
War Game Construction Set	■■■■■	■■■■■
Wizard II / New Levels	■■■■■	■■■■■
World Class Leaderboard	■■■■■■■	■■■■■■■

Der stille Abschied vom Computerfreak im TV

Zunächst unbemerkt von der Öffentlichkeit hat der WDR nach 22 Jahren im Februar 2003 die Kultsendereihe *WDR Computerclub* mit Ausstrahlung der 300. Folge eingestellt. Hinter dieser eher sachlichen Meldung verbirgt sich eine sehr traurige Mitteilung für alle Computerfreaks. Hat diese beliebte Sendereihe doch genau jene Zeit begleitet, über die in der Lotek64 immer wieder berichtet wird. Hier wurde gelötet und gebastelt, Technik anschaulich zum Anfassen dargestellt, selbst programmiert und während der Sendezeit das sogenannte Channel-Videodat in der Austastlücke des Teletext ausgestrahlt. Mit geringem Budget und schier unendlichem Einfallsreichtum gelang es immer wieder, Sendungen zu gestalten, die gleichermaßen für Freaks und Einsteiger interessant waren.

Der etwas schrullige Charme der beiden Wolfgang (Wolfgang Rudolph und Wolfgang Back, Foto aus dem Jahr 1984) ist einem durch die Jahre vertraut und lieb geworden. Niemals haben sie sich gegenüber Herstellern ein Blatt vor den Mund genommen, immer haben sie kompetent und mit unglaublichem Fachwissen über die aktuellen Trends unseres Hobbys berichtet. Wenn man die beiden am Fernsehschirm sah, dann wusste man, die sind von Anfang an dabei und wissen, wovon sie reden. Irgendwie hat das

Format Computerclub es geschafft, die rasanten Veränderungen der Medienlandschaft über die Jahre einigermaßen unbeschadet zu überstehen. Doch damit ist Schluss und die Begründung des WDR ist nicht einmal von der Hand zu weisen: „Nach unserer Überzeugung muss vor allem im Kontext eines Massenmediums die breite Mehrheit angesprochen werden, die vornehmlich aus technischen Laien besteht.“ (Kommentar des Programmdirektors Ulrich Deppendorf vom 18.3.2003)



Wolfgang Rudolph und Wolfgang Back, 1984

Es drängt sich daher die etwas beklemmende Erkenntnis auf, dass 20 Jahre Heimcomputer nicht zu mehr Verständnis der Technik geführt haben, sondern zur bloßen Benutzermentalität. Während man früher selbst programmierte oder fröhlich Port-Bausteine im C64 auslödete (weil man mal wieder das Gerät beim Joystickwechsel nicht abgeschaltet hatte), werden heutzutage nur noch PC-Programme auf oberster Ebene angewendet. In die Medienlandschaft von heute passen keine zwei älteren Herren mit Fachwissen und Probiertmentalität mehr. Und trotz Gebührenzahlungen und Bildungsauftrag müssen sich offenbar nun auch öffentliche dritte Programme über Einschalt-

quoten messen lassen. Für Spartenprogramme ist dort immer weniger Platz.

Eine spontane Protestaktion der Zuschauer brachte binnen kurzer Zeit über 15.000 Unterschriften zusammen (siehe Linkliste). Fachzeitschriften berichteten und selbst Bundestagsabgeordnete und der Rundfunkrat wurden angesprochen. Doch alles vergebens: Es wird definitiv beim Entschluss des WDR bleiben.

Sicherlich, der Computerclub wird ersetzt. Servicezeit-Technik heißt die neue Sendung. Glattgebügeltes Format auf niedrigem Niveau wie halt in allen Sendern heutzutage. Einigermaßen brauchbar ist auch noch die Sendung „neues“ auf 3SAT. Aber was bleibt dem wirklich technikinteressierten Fernsehzuschauer nach dem Ende des Computerclubs? Vielleicht die Gewissheit, medienpolitisch zu einer unattraktiven Randgruppe zu gehören, ansonsten jedoch nur der leere Fernsehschirm jeden Sonnabend Vormittag.

DT-Abos können auch per Banküberweisung bezahlt werden: Stadtparkasse Hannover, Kontonummer: 23145102, BLZ: 250 50 180, Inhaberin: Rosita Kayser. 3 Ausgaben = 7,50 / 6 Ausgaben = 15 Euro – Ältere Ausgaben können zum selben Preis nachbestellt werden.



Ich möchte

- ☐ eine Digital Talk-Probeausgabe (kostenlos)
- ☐ ein Digital Talk-Jahresabo für 15 Euro (Geld liegt bar oder in Briefmarken bei)
- ☐ Die DIGITAL TALK-CD für 20 Euro (inkl. Porto + Vorkasse)
- ☐ **JETZT NEU:** XE1541-Kabel für nur 15 Euro (inkl. Porto + Vorkasse)
- ☐ DT-CD und XE1541-Kabel für nur 30 Euro! (inkl. Porto + Vorkasse)

NAME: _____

ADRESSE: _____

Marc Kayser
Witekamp 9
D-30177 Hannover



Danke Wolfgang Back und Wolfgang Rudolph für 22 Jahre tollen Computerclub!

Jan-Peter Moosbach

Links zum Thema

www.wir-wollen-den-wdr-cc.de
www.wolfgangback.de
www.wolfgangrudolph.de
<http://www.wdr.de/tv/service/technik/inhalt/aktuell/>
<http://www.3sat.de/index.htm>
www.wdrcc.de



POST * POST * POST

(Zum Artikel Datenaustausch C64/WindowsXP in Lotek64 #06)

Auch ich verwende den Star Commander, um Disk-Images von/auf CBM-Disketten zu transferieren. Allerdings bleib ich trotzdem unter Windows NT/2000...

Für den Star Commander gibt's die „Windows NT/2000/XP tweak package“, mit deren Hilfe der SC auch unter WinNT/2000/XP Commodore-Floppies ansteuern kann. Funktioniert bei mir tadellos unter NT und Win2000. Nur lange Dateinamen mag der SC nicht so recht.

Zu finden ist die Package bei <http://sta.c64.org/scbeta.html> in der Download-Sektion.

(Direkter Download-Link: http://sta.c64.org/sc_winnt.zip) Als Kabel verwende ich ein XA1541 (<http://sta.c64.org/>

[xe1541.html](http://sta.c64.org/xe1541.html)). Dieses arbeitet mit Transistoren anstelle von Dioden wie beim populären XE1541 (<http://sta.c64.org/xe1541.html>). Das Kabel steckte schon an diversen Rechnern von i486 bis P4-Maschinen, auch Notebooks mussten hier schon mal 'abhängen' (HP Omnibook und so ein 'Gurkicom')... Beiden Kabeln gemein ist allerdings, dass sie mit allen drei Betriebsarten des Parallelports (SPP, EPP, ECP) klarkommen.

Du musst also nicht am BIOS rumfrickeln... Falls du nämlich am selben Parallelport auch einen Drucker betreibst, würdest du ja dauernd die Parallelport-Einstellungen ändern müssen (außer du gibst dich mit superschnarchiger Druckgeschwindigkeit im SPP-Mode zufrieden).

Falls Du nun aber aus irgendwelchen Gründen doch unter DOS arbeiten musst und Zugriff auf NTFS-Laufwerke benötigst, so gibt es auch da eine elegan-

tere Lösung als den Active@ NTFS Reader. Von Sysinternals (früher mal bekannt als Wininternals) gibt's nämlich schon seit 1996 das NTFS-DOS (<http://www.sysinternals.com/ntw2k/freeware/NTFSDOS.shtml>). Auch NTFS-DOS ist Freeware, spielt aber in einer ganz anderen Liga als der NTFS Reader. NTFS-DOS stellt die NTFS-Laufwerke auch unter DOS mit eigenen Laufwerksbuchstaben zur Verfügung. (Für meinen Geschmack ist die Bedienung des NTFS Readers zu sehr 'low tech', umständlich.)

Leider erlaubt die Freeware-Version des NTFS-DOS nur das Lesen von NTFS-Laufwerken. Es gibt aber auch eine kommerzielle Version für happige US\$ 299, welche dann auch NTFS-Laufwerke von DOS aus beschreiben kann.

Es gibt auch ein „NTFS for Windows 98“ (<http://www.sysinternals.com/ntw2k/freeware/ntfswin98.shtml>), falls man direkt aus Win9x/ME auf NTFS-Laufwerke zugreifen möchte.

NTFS-DOS bietet im Gegensatz zum NTFS Reader keinen Dateimanager, aber wozu hat man den Star Commander... Ach ja, NTFS-DOS funzt auch mit FreeDOS...

Meistens braucht man wohl keine DOS-Bootdiskette mehr, um mit dem Star Commander auch auf modernen Betriebssystemen zu arbeiten. Für die Ausnahmefälle, wo dies doch möglich ist, ist es ratsam den NTFS Reader durch NTFS-DOS zu ersetzen. Man wechselt nicht mehr zwischen den Dateimanagern hin und her, und die relevanten Dateimanager-Funktionen des NTFS Readers bietet auch der Star Commander. Und wenn man seine DOS-Bootdiskette etwas regelmäßiger benutzt, sollte man sich vielleicht überlegen, ob es sich nicht lohnt, auf seiner Platte läppische 10-100 Megs für eine FAT16-Partition freizumachen oder eine alte, kleine zusätzliche Platte einzubauen... Beim ständigen Hin- und Herkopieren auf den Disketten muss man ja Angst um seine Daten haben!

Regards Respect'n Reverence!
Gunnar Wallmann

(Anm.: Danke für die ausführlichen Tipps, die sicher so manchem weiterhelfen werden! Leider scheint es keine Lösung zu geben, die auf NT/2K/XP-PCs funktioniert. Ich persönlich habe längst eine Win98-Partition auf meinem PC, aber bei so manchem Board spielt da der Parallelport einfach nicht mit! LL)

Commodore / Rainer Benda

vorab, das mag lotek64 gefällt mir gut ... besonders der galaksija-bericht war super...

aber der grund für diese mail ist, dass ich beim surfen auf eine interessante page von einem ehemaligen commodore-mitarbeiter namens rainer benda gestoßen bin. man findet auf seiner page eine interessante insider-story über den untergang von commodore deutschland. vielleicht ist das ja was für eine kommende lotek64-ausgabe...

ich würde mich freuen, wenn daraus ein artikel in der lotek64 würde oder zumindest als link erscheinen könnte...

gruß
acid

(Anm.: Den Link gebe ich gerne bekannt – für Lotek64 wäre die Geschichte wohl zu lang, aber lesenswert ist sie allemal:

<http://home.t-online.de/home/r.benda/story.html>)

GEWINNSPIEL

Das legendäre Adventure, das in einem Aquarium beginnt, heißt natürlich FISH. Unter denjenigen, die die richtige Antwort gewusst haben, befand sich auch Simon Quernhorst. Zum Unterschied von anderen Einsendern, die die Frage ebenfalls richtig beantwortet haben, bekommt er als Preis die drei C64-Spiele. So ungerecht kann das Leben sein!

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An

Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer



- ☐ Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- ☐ Ich möchte das Lotek64-Schnorrer-Abo (kostenlos) und bekomme die Zeitschrift unregelmäßig zugeschickt.
- ☐ Ich möchte das Lotek64-Fair-Trade-Abo gegen Erstattung der Portokosten (6 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____



Tau Ceti

1986 veröffentlichte CRL mit Tau Ceti ein Weltraumspiel für den Commodore 64, das es aufgrund seines spannenden Spielablaufs und seiner originellen Steuerung mittels Bordcomputer verdienen würde, wieder entdeckt zu werden. Da Tau Ceti ohne Anleitung schwer zu bewältigen ist, möchten wir allen Piloten auf die Spünge helfen.

Der Hintergrund

Im Jahre 2047 wurde eine Methode entwickelt, die es den Menschen ermöglichte, Planeten nahe gelegener Sonnensysteme zu bereisen und dort sogar Siedlungen aufzubauen. 2050 verließen die ersten Kolonisten die Erde, um vier Planeten vom „G-Typ“ zu besiedeln: Alpha Centauri, Tau Ceti (III), Van Maanen und Beta Hydri. Sieben Monate später erreichte die erste Welle von Kolonisten den ungastlichen, wüstenartigen Planeten Tau Ceti und begann sofort mit der Errichtung einer neuen Zivilisation. In den ersten 90 Jahren gedieh die Kolonie prächtig, über dreißig Städte konnten aufgebaut werden und ein reger Handel mit Robotertechnologie und Rohstoffen, die in unterirdischen Minen abgebaut wurden, bildete das wirtschaftliche Rückgrat der Gesellschaft Tau Cetis.

Im Jahre 2150 wurden Tau Ceti und eine weitere der vier Kolonien von einer Katastrophe heimgesucht: Eine tödliche Seuche, das Encke-Syndrom, suchte den Planeten heim und ließ nur wenige Überlebende zurück. Die Menschen verließen den Planeten und überließen ihn den automatischen Überwachungssystemen und Robotern. Zwei Jahre vergingen, bis auf der Erde ein Medikament entwickelt wurde. Der Kontakt zu den beiden Kolonien, die verschont geblieben waren – Alpha Centauri und Beta Hydri –, wurde wieder aufgenommen, doch ge-

nau zu diesem Zeitpunkt schlug ein Meteor auf Tau Ceti ein, der Funkkontakt mit den Überwachungssystemen riss ab. Trotzdem wurde der Entschluss gefasst, Tau Ceti und Van Maanen wieder zu besiedeln, und schon 2164 fand die erste Tau Ceti-Expedition statt. Ein einzelner Raumgleiter landete sicher auf der Planetenoberfläche und konnte gerade noch einen Notruf zur Erde senden, bevor totale Funkstille eintrat. Experten gelangten zur Überzeugung, dass die Roboter nach dem Einschlag des Meteors Amok gelaufen waren. Nach sieben Jahren, Van Maanen war inzwischen schon wieder besiedelt, wurde eine zweite Expedition organisiert. Die einzige Möglichkeit, das Verteidigungssystem auszuschalten, schien die Zerstörung der verbliebenen Gebäude zu sein. Dazu musste ein bewaffneter Gleiter in den mas-

siv gepanzerten Fusionsreaktor in der Hauptstadt Centralis eindringen. Obwohl die Chancen höchstens eins zu fünfzig standen, hast du dich trotzdem freiwillig gemeldet...

Fliegen leicht gemacht

Der Gleiter ist eine kleine Kampfmaschine, die für jeden Piloten eine Herausforderung darstellt. Die Ausrüstung sieht folgendermaßen aus:

- > Laser
- > Schutzschilde
- > acht Wärmelenkraketen mit automatischer Zielsuche
- > acht Anti-Raketen-Raketen (AMMs)
- > acht Leuchtraketen
- > Infrarotsichtgerät
- > Hoffman-360-Grad-Scanner mit Vierwege-Sichtgerät zum Schutz gegen blinde Flecken
- > Kompass
- > Computer-ADF (automatische Richtungsuche)
- > Sender
- > JCN-Computer (garantiert bugfreie Version)

Nach dem Start des Spiels mit der Leertaste sehen wir am unteren



In der Basis können die Vorräte aufgefüllt werden oder mit PAD (unten), dem kleinsten Texteditor des Universums, Notizen gemacht werden.



Bildschirmrand eine Laufschrift, die Informationen zur Hintergrundgeschichte enthält. Den Rest des Bildschirms nimmt die Konsole des Raumschiffs ein, das sich gerade in einer Basis befindet, wobei das Sichtgerät (links oben) den größten Raum einnimmt. Darunter befindet sich die Eingabekonzole des Bordcomputers, die mit einem blinkenden Cursor darauf aufmerksam macht, dass sie auf deine Eingaben wartet. Die Mitte des Bildschirms zeigt die Bordinstrumente: Kompass mit Echtzeituhr, Anzeige der gewählten Ansicht und der aktuellen Stadt sowie Status des Schiffs. Das rote Feld rechts zeigt den Vorrat an Raketen (siehe oben) an. Das gelbe Fenster enthält Informationen über Flughöhe, Status des Schutzschields, Treibstoffvorrat, Temperatur des Lasers und Geschwindigkeit. Rechts oben befindet sich der Radarschirm.

Ist der Gleiter im Flugmodus, lässt er sich mit Joystick oder Tastatur kontrollieren, im Bodenmodus kann der Bordcomputer (Übersicht siehe nächste Seite) mittels Eingaben an der Konsole kontrolliert werden. In den Bodenmodus gelangt man durch Andocken des Raumschiffs an eine Basis.



Der Bordcomputer

HELP	Zeigt alle Kommandos an
LAUNCH	Der Gleiter verlässt die Basis und gelangt ins Freie, wo der Flugmodus aktiviert wird.
MAP	Der Computer zeigt eine Karte von Tau Ceti an, die Informationen über die Städte enthält. Der Cursor kann mit den Cursortasten bewegt werden, der Feuerknopf wählt Funktionen.
LOOK	Schaltet um zur Innenansicht eines Gebäudes.
WAIT	Wartet 1/12 einer Umdrehung des Planeten, entspricht fünf Erdminuten.
STATUS	Schadens- und Fortschrittsbericht (auch während des Flugmodus)
EQUIP	Ermöglicht innerhalb einer Basis Reparatur, Auftanken und Aufstocken des Waffenvorrats.
PAD	Ein kleiner Texteditor, der als Notizzettel dient.
NEW PAD	Öffnet eine neue Seite im Editor.
LOAD	Lädt den Spielstand (Disk oder Tape).
SAVE	Speichert den Spielstand (Disk oder Tape).
QUIT	Beendet das Spiel.
SCORE	Zeigt den Spielfortschritt an.
PAUSE	Pause, was sonst?
SIGHTS ON/SIGHTS OFF	
RODS	Während deiner Flüge sammelst du Kühlkörper ein, die mit diesem Befehl zusammengesetzt werden können.
REACTOR	Ermöglicht den Zugang zum Hauptreaktor in Centralis.
KEYS	Zeigt die Tastaturbelegung an und ermöglicht eine Neu- belegung aller Tasten – siehe unten!

Tastaturbelegung

Links	Z
Rechts	X
Beschleunigen	;
Verlangsamen	/
Steigen	:
Sinken
Laser abfeuern	Leertaste
Rakete abfeuern	M (missile)
Leuchtrakete abschießen	F (flare)
Anti-Raketen-Rakete abfeuern	A (AMM)
Ansicht wechseln	V (view)
Scanner	S
Statusbericht	R
Infrarotansicht ein/aus	I
Springen (bei einem Teleporter)	J (jump pad)
Landen	L

Zu Beginn des Spiels solltest du NAME [Return] eingeben und dem Bordcomputer deinen Namen nennen. Die restlichen Kommandos sind im Kasten links zu sehen.

Spielablauf

Um auf die Planetenoberfläche zu gelangen, solltest du also zunächst LAUNCH eingeben. Nun siehst du die karge Landschaft des Planeten in der Tagesansicht, falls du nicht zu lange gewartet hast. Ein Tag auf Tau Ceti ist sehr kurz und entspricht ungefähr einer Stunde auf der Erde. Auf Tau Ceti wird der Tag in 16 „Spins“ unterteilt. Nach Sonnenuntergang wird die Planetenoberfläche in totale Finsternis getaucht, die Infrarotansicht (I) sollte also umgehend aktiviert werden.

Beim freien Herumfliegen auf Tau Ceti fallen bald jene Gebäude auf, die mit Andockstationen ausgestattet sind. Diese stechen durch ein blinkendes Muster an einer Gebäudeseite sofort ins Auge. Das Andocken geschieht durch sehr behutsamen Anflug ins Zentrum der blinkenden Fläche. Sobald du im Gebäude bist, schaltet der Computer auf den Bodenmodus um, du kannst nun auf alle Services im Gebäude zugreifen (Nachtanken etc.).

Navigation

Tau Ceti verfügt über ein System von Teleportern (jump pads), die ein einfaches Reisen zwischen den Städten erlaubt. Unglücklicherweise sind die einzelnen Teleporter noch nach einem veralteten, nicht programmierbaren „Super Traveller“-Standard gebaut, daher kann man von jedem Teleporter aus nur eine einzige Stadt erreichen. Der Bordcomputer enthält aber eine Datenbank des gesamten Netzwerks, du musst also nur noch den richtigen Teleporter finden. Diese Vorrichtungen, erkennbar als quadratische Flächen am Boden, befinden sich immer an den nördlichen, südlichen, östlichen und westlichen Stadträndern. Um sie zu aktivieren, musst du auf ihnen landen und die J-Taste drücken. In der Nähe der Teleporter ist Vorsicht angebracht, da sich in ihrer Nähe gerne die „Sandspringer“, eine auf

Tau Ceti heimische Lebensform, aufhalten.

Die meisten der Städte werden von drei Typen gut bewaffneter Jäger-Roboter bewacht, zusätzlich sind schwer gepanzerte mobile Verteidigungsanlagen unterwegs. Landminen werden zum Glück vom Radarscanner erfasst. Noch ein Hinweis: Tau Ceti soll nach Abschluss der Mission wieder besiedelt werden, also ist die Zerstörung ziviler Gebäude zu vermeiden.



Ein guter Effekt ist die verzerrte Darstellung bei aktiviertem Infrarotsichtgerät (oben). Unten: Ein Angreifer hat mehrere Bordgeräte zerstört.



Fazit

Tau Ceti ist ein grafisch schön umgesetztes Spiel, das ohne Musik auskommt. Die Geräusche beschränken sich auf das Notwendigste. Am Anfang erscheint das Spiel sehr schwierig, doch sobald man sich an die Steuerung des Gleiters gewöhnt hat, macht die Suche nach dem Hauptreaktor viel Spaß. Wer nur eine geackte Version besitzt, sollte sicherstellen, dass diese auch funktioniert: Bei einigen Versionen, die in den 80ern im Umlauf waren, handelt es sich um unfertige Fassungen, bei denen wichtige Features wie Speichern oder der EQUIP-Bildschirm fehlen.

Ein „Easter Egg“ haben die Programmierer auch eingebaut: Versuche einmal, den Bordcomputer zu beleidigen...

Verfasst unter Verwendung des „Project 64“-Dokuments TAUCET10.TXT (November 1997).

Tau Ceti

Erschienen: 1986

Entwicklung/Vertrieb: CRL

Bewertung: C-C-C-C-C-C-C/10

23, der Film und die Illuminaten

„In New York explodiert eine Bombe. Die Mordkommission stößt bei ihren Ermittlungen auf einen Geheimbund, der die ganze Welt unterjochen will. In einer visionären Vermischung von Erzähltechnik des Science-Fiction-Romans, des Politthrillers und des modernen Märchens jagen die Autoren den staunenden, erschrockenen und lachenden Leser durch die jahrhundertlange Geschichte von Verschwörungen, Sekten, schwarzen Messen, Sex und Drogen...“



In einer Zeit zunehmender Verunsicherung sieht der 19jährige Karl Koch die Welt um sich herum in Unordnung. Fasziniert von der fiktiven Romanfigur Hagbard Celine macht sich der sensible Jugendliche auf die Suche nach den Hintergründen politischer Mechanismen und entdeckt Dinge, die ihn an eine weltweite Verschwörung glauben lassen.

Karls Begabung, sich in globale Datennetze einzuklinken, und sein unerschütterlicher Glaube an die Gerechtigkeit treiben ihn in die Arme des KGB. Abhängig von Pillen und Koks leidet er zunehmend unter Wahnvorstellungen. Die Mächte des Bösen scheinen schon weltweit vernetzt, während Karl und seine Freunde noch an der Langsamkeit ihrer Heimcomputer verzweifeln. Die Grenzen zwischen Tag und Nacht verschwimmen. Karl

verliert auf seiner tragischen Odyssee die Kontrolle über sein Leben. Als das Vertrauen zu David, seinem besten Freund, zerbricht, ist Karl auf sich allein gestellt. Je näher er dem Ziel seiner Suche zu kommen scheint, desto schwieriger wird die Rückkehr in ein normales Leben. Ein mysteriöser Thriller, der auf wahren Begebenheiten beruht. Authentisch im Detail, hypnotisch in seiner Wirkung: Abseits aller Spekulationen schickt er den Zuschauer auf eine Zeitreise von beklemmender Anziehungskraft. Nichts ist so, wie es scheint.

Der Film schildert, soweit nach den Recherchen und Ermittlungen möglich, den wahrheitsgemäßen Ablauf der letzten Jahre von Karl Koch. Durch den Film zieht sich der 23-Faden, mit dessen Hintergründen sich Karl Koch sehr intensiv beschäf-

tigt hat. Der Autor der Trilogie „Illuminatus“, R.A. Wilson, hat sogar einen Kurzauftritt im Film. Für 8-Bit Freaks und Liebhaber ist dieser Film natürlich Pflicht. Man sieht Dutzende Computer aus dieser Zeit. Vom SX64, den Karl zum Hacken verwendet, wie auch Dutzende C64 auf einem Computertreffen.

Im Gegensatz zu Filmen wie „Hackers“ oder „Password Swordfish“ ist 23 ein recht authentischer Film, der wahrheitsgetreu das Leben Karl Kochs wiedergeben soll. Meine Lieblingsstelle ist, als Karl und David in Fallingbommel aus dem Zug geworfen werden. Zufall?

Da das Ende doch recht vage ist und eigentlich offen lässt, ob nun ein Freitod oder sogar Mord das Ende Karls brachte, will ich denjenigen den Film ans Herz legen, die noch keine „23“ sind. Die Romantrilo-

gie, auf die dieser Film zurückgreift, wurde von Robert Shea und Robert A. Wilson geschrieben. Sie besteht aus den folgenden Teilen: 1. Das Auge in der Pyramide, 2. Der goldene Apfel und 3. Leviathan (auch Titel eines C64 Spieles). Diese Titel sind alle bei rororo als Taschenbuch erschienen.

Auf den Extras der DVD gehen die Drehbuchautoren, Produzenten und Regisseure in Videokomentaren, die man zusätzlich als Textinformation abrufen kann, auf die Recherchen über Karl Koch, R.A. Wilson und sein Werk ein.

Der Original Kino-Trailer, ein Making of Featurrette, ein Blick hinter die Kulissen und ein „Cast & Crew“ runden das DVD-Paket ab.

Oldskool-Dirk



DVD-Information

23

Thriller, Deutschland 1999, ca. 95 Minuten

mit August Diehl, Fabian Busch, Dieter Landuris, Regie: Hans-Christian Schmid

Special Features:
Videokommentar über Karl Koch, Videokommentar über R.A. Wilson und sein Werk, Textinformationen zu 23, R.A. Wilson und die Illuminaten, Making of u.a.



LAMPE „LOTEK“ Design Benno Premß, 1982



Stahldraht / flammenhemmender Stoff weiß.

Im Lieferumfang der Bodenleuchte Lotek sind alle Teile vorhanden, um eine dieser Lampen zusammenzusetzen:

Basis 30 x 30 cm,
Höhen 33/60/90/120cm
1 x 75W E27

>> <http://www.tuena.com/d/pages/lotek.htm>

Lotek64 #08 PREVIEW

Schwerpunkt Musik: Der Gameboy Music Club (Wien) und seine neue CD – Versajterm/Code Inconnu/Kableton auf Bosnien-Tournee – SID-Szene – Interview mit Tero (aka Deetsay)

CD-Konsolen, Teil 5: Commodores letzter Streich war das als „erste 32-Bit-Konsole“ vermarktete CD32. Wir werfen einen Blick auf das Innenleben der Konsole und spielen bis zum Umfallen.

Longplayer.de: Lotek64 besucht das Walkthru-Archiv und spricht mit dem Webmaster

Amiga OS 4.0: Das neue PPC-OS für den AmigaOne lässt nun schon lange auf sich warten. Lotek64 berichtet von den aktuellen Entwicklungen rund um das lange erwartete Betriebssystem.

Änderungen sind möglich, Texte sind willkommen! -> lotek64@aon.at



Lotek64 #08 erscheint im November 2003.

Lord Lotek LP-Charts Sommer 1988

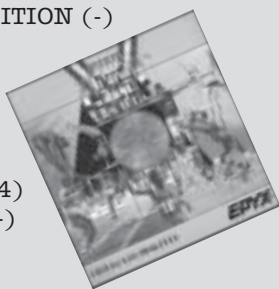
1. Cowboy Junkies – The Trinity Sessions
2. Pixies – Surfer Rosa
3. The Fall – The Frenz Experiment
4. Ultra Vivid Scene – sftd.
5. Pixies – Surfer Rosa
6. Sugarcubes – Life's Too Good
7. Sonic Youth – Daydream Nation
8. Chumbawamba – English Rebel Songs 1381-1914
9. Foyer des Arts – Die Unfähigkeit zu Frühstücken
10. Pogues – If I Should Fall From Grace With God



SOFTWARE-STARS SOMMER 1988

Commodore 64

1. THE GAMES: SUMMER EDITION (-)
2. ZAK McKRACKEN (-)
3. BARD'S TALE III (1)
4. SALAMANDER (-)
5. ALIEN SYNDROME (3)
6. BIONIC COMMANDO (2)
7. IMPOSSIBLE MISSION II (4)
8. FOOTBALL MANAGER II (-)
9. HAWKEYE (-)
10. POOL OF RADIANCE (-)



Amiga

1. STARGLIDER II (-)
2. INTERCEPTOR (-)
3. BERMUDA PROJECT (-)
4. KATAKIS (-)
5. BARD'S TALE II (-)
6. IMPOSSIBLE MISSION II (-)
7. STARRAY (-)
8. IKARI WARRIORS (-)
9. OBLITERATOR (-)
10. BUGGY BOY (-)



GROUPS: 1. S.C.G. (1) – 2. EAGLESOFT INC. (7) – 3. IKARI (2) – 4. FAIRLIGHT (5) – 5. BROS (11) – 6. ZENITH (-) – 7. TRIAD (3) – 8. THE WANDERER GROUP (-) – 9. RADWAR ENTERPRISES (-) – 10. COSMOS (8) – 11. TRIANGLE (12) – 12. WIZAX (-) – 13. DOUGHNUT C.S. (-) – 14. BEASTIE BOYS (-) – 15. SHINING 8

(aus Illegal/TRIAD 30, Sommer 1988)

Spex-Reviews Sommer 1988

1. V/A – Techno: The New Dance Sound of Detroit
2. Kevin Rowland of Dexys Midnight Runners – sftd.
3. Public Enemy – It Takes a Nation of Millions to Hold Us Back
4. Prince – Lovesexy
5. Iggy Pop – Instinct
6. The House of Love – sftd.
7. Slayer – South of Heaven
8. Neurosis – Pain of Mind
9. Green River – Rehab Doll
10. And Also the Trees – The Millpond Years

